SPOMIN NA PIPE MANIO, KDO SO KOZAKI. TEHNOLOGIJA V DIDAKTIKI



JOKER 280

NOVEMBER '16

ŠPILI - GEEKROBA - TEHNIKALIJE - JOŠKI

OD REŽISERJA FILMOV **SICARIO** IN **UGRABLJENI**

AMY ADAMS **JEREMY** RENNER **FOREST** WHITAKER

PRIHOD

ZAKAJ SO PRIŠLI?

V KINU OD 24.11.

SONY PICTURES RELEASING INTERNATIONAL IN STAGE 6 FILMS ... FILMNATION ENTERTAINMENT IN LAVA BEAR FILMS
PRODUKCIJO 21 LAPS ENTERTAINMENT FILM DENISA VILLENEUVA AMY ADAMS JEREMY RENNER "PRIHOD" FOREST WHITAKER ...
RENÉE APRIL ... JÓHANN JÓHANNSSON ... JOE WALKER, ACE ... BRADFORD YOUNG, ASC ... MICHAEL A. JACKMAN
STAN WLODKOWSKI ERIC HEISSERER DAN COHEN KAREN LUNDER TORY METZGER MILAN POPELKA ... SHAWN LEVY DAN LEVINE AARON RYDER DAVID LINDE
"STORY OF YOUR LIFE" TEDA CHIANGA ... ERIC HEISSERER ... DENIS VILLENEUVE

FILMNATION LAVA BEAR 21 STAGE 6

Praznujemo 20 let nagrajene kakovosti slike



Serija 7601 je bila s strani združenja EISA izbrana za Najboljši evropski nakup v kategoriji velikih TV-zaslonov v 2016-2017

65-palčni (165 cm) Philipsov televizor serije 7601 z Android TV™ združuje 4K Ultra HD s tehnologijami Micro Dimming Premium, HDR Premium, mogočnim zvokom in 3-stranskim Ambilightom v privlačnem in izredno tankem dizajnu evropske zasnove. Občudovanja vreden televizor!

innovation + you





www.philips.si/tv

PHILIPS

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 280
november 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ena od novic prejšnjega meseca je končno dala vedeti, da bo Uwe Boll zaprmej in brezprizivno nehal snemati filme, ker se mu to zaradi streamanja ne splača več, pa poln falus ima vseh in žalosten je zaradi grdih besed na rovaš svojega dela. Novico pozdravljam, ker mi ne bo več treba trpeti ob slaboumnih katastrofah, ki si jih je drznil izdobaviti. Naj ob tej priliki tako izrečem nekaj besed ob virtualnem grobu človeka, ki mi je skoroda zagabil gibajoče slike.
Če ne bi bilo videoiger, bi bil Uwe Boll le še en neizstopajoč in neprepoznaven režiserček, kakršni v senci mojstrov pobirajo drobtinice z mize, ker česa več niso sposobni. Njegovi izdelki pred gamersko ero, ki je trajala od 1991 do 2002, resno niso vredni, da bi se pes nanje poscal. Videl sem nemalo cenenih videospotov na YouTubu, ki so boljši od njegovih tako imenovanih filmov tipa German Fried Movie, Amoklauf in Blackwoods. Eden od njih se kliče Fiasko in točno na tej trajektoriji je bila od samega začetka kariera gospoda Uweja. Tistega, za kogar se ne ve, kako si je pridobil diplomo iz literature, sumi pa se, da so bili posredi udarci, resne vsote denarja ali scheisse filmen. V svetu pisane besede bi povzročil manj škode, ker ne bi neposredno zavdajal očem in ušesom, ampak človek se je odločil, da bo režiser, in ni odnehal, dokler ni naletel na zlato jamo. Videoigrice! V tisti dobi, polni bolečih spominov na filma Super Mario in Street Fighter, je redkokdo verjel, da so lahko filmi po špilih kakorkoli uspešni, kaj šele dobri, in Uwe je mogel od debilnih založnikov za drobiž kupiti pravice do nekaj niti ne tako levih franšiz. Istočasno je izkoristil vrzel v nemški zakonodaji, zaradi katere je od vlade dobil povrnjen dobršen del stroškov. Tako si je lahko privoščil snemanje res, res, res, res, res zanikrnih igrofilmov, kot so House of the Dead, Alone in the Dark, Bloodrayne, Far Cry ter In the Name of the King (Dungeon Siege). Ob njih smo se praskali po glavah in glavicah, kajti njih ironično prispodobni smisel nam je vztrajno eludiral. Nakar je glasne kritike izzval na boksarski dvoboj in jih enega za drugim premlatil, da jih je boll-elo. Česa takega si ne moreš izmisliti.
Po letih zabavljanja čez tega klovna sem se prav ob vesti o upokojitvi vprašal, od kod ves ta žolč črni, ki smo mu ga igralci zlivali za vrat, namesto da bi budalo ignorirali. Vprašanje, če bi si Švabovo kamerično onaniranje danes še tako gnali k srcu. To pa zato, ker so vmes igre svojo filmsko plat z izdelki, kot sta Heavy Rain in Last of Us, potisnile naprej. Sredi dvatisočih, ko je boll-ezen najbolj harala, smo bili platnu zavistni, hoteli smo, da bi se igre kosale z njimi pod njihovimi pogoji. Nakar smo številni gamerji doumeli, da se jim ni treba, marveč da morajo ustvariti lastna merila in pod njimi odrasti. Zdi se mi, da smo dodobra stopili na to pot in da je nekritična zaljubljenost špilov v filme minila. Boll pa jim je k temu pomagal, čeprav na svoj tragičen način. **Sneti**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Naslovka je zanalašč brez blagovnih znamk in naslovov. Razen Pipemanie, ki je ponarodela.

Politično korektno licemerstvo

Amerika je ujeta v primež lastnega konstrukta, tako imenovane politične korektnosti. Ta razpvita besedna zvezda, ki označuje ustrezno, do nikogar žaljivo izrazoslovje in vedenje, je postala obče življenjsko vodilo ob boku desetim božjim zapovedim. In islamskim stebrom, naukom Bude ter Višnujevi absolutni resnici, saj gre za splošno prakso, ki ne sme nikogar prizadeti in izvzeti. Uvedli so jo borci in aktivistke stigmatiziranih krožkov ter družbeni paladini z namenom, da disciplinirajo javnost. V sodobni družbi vendarle ne smejo prevladovati stereotipi in napačne ali celo diskriminatorne besede za rasno, versko ter koitalno opredeljenost. Resda je prebivalstvo ZDA raznoliko in da ima država na glavi precej segregacijskega masla iz polpretekle zgodovine, zato je občutljivost višja. A vseeno je PC (political correctness) postala pretirana regulacija, ki v daje preveliko kontramoč obrobnim skupinam in v resnici zavdaja družbi ter medčloveškim odnosom. Resnica je naenkrat žaljivka postala.

Kakor so se naši predniki v Titovih dneh bali deliti politične štose po gostilnah, tako morajo biti čez Lužo javne osebnosti zelo oprezne pri izbiri besed. Mnogokoga so že pribili na sramotilni steber zaradi nekorektnega čivka, da je nekdo debel in ne močnejše postave. Komedijanti se sicer rogajo gibanju in njihovi vici so zanalašč še bolj nespodobni, toda njim nihče ne zameri. Nasprotno, javnost vseh barv in spolnih preferenc se štosom iz srca smeji, a kjerkoli drugod bo en sam izustek doživel pogrom. Ta dvoličnost je tipičen rezultat politične korektnosti, za nameček pa človek, zlasti prišlek, sploh ne ve, kakšen vokabular uporabljati pri rahločutnih debatah. Oni dan sem bil denimo v Ameriki poučen, da je označba siamski dvojček neprimerna in neumna, kajti "dvojčka nista iz Siama in Siam sploh ne obstaja!" Conjoined twins, zaraščena dvojčka, se reče. Zdaj si pa upaj izustiti religiozne oziroma folklorne pojme, kot so Adamovo jabolko, Ahilova tetiva in Venerin griček.

Največji problem so pak zamorci. Ne ljudje, beseda. V angleščini mi Afroameričani ne gredo z jezika, poleg tega je to v Londonu neuporaben izraz. Barvno opredeljevanje pa mi je odvratno in delikatno. Enako v slovenščini, kjer mi ne godijo ne črnci ne temnopolti. Ta rasna PC-indoktrinacija je zajela celo naše mlajše generacije, ki zamerijo besedi zamorec. Ampak jim odpustim, zakajti so pod tujskim vplivom in ne poznajo Pikinega očeta, Župančičevega Pisma in nekoč priljubljene znamke kave. Pri nas politična korektnost sicer ni tak mlinski kamen družbe, ameriški svet pa je z njo posiljen v vse družbene orifike. Firme pri zaposlovanju izpolnjujejo rasne (morda celo legebiterne) kvote, četudi na rovaš slabšega kadra. Dostop invalidskim vozičkom mora biti omogočen povsod, pri čemer sploh ne gre za invalide brez nog, marveč za kite, nasedle na mobility scooterje. Microsoft je brez pardona benal uporabnika, ki je v xboxov profil vnesel svoj rodni kraj, resnični Fort Gay, Zahodna Virginija. Obstajala je celo iniciativa, da se v računalništvu prepovesta oznaki 'master' in 'slave' ...

Primerov take ureditve, ki sama sebe imenuje stanje odprtega duha, je nešteto. Ker se politična korektnost trudi nikomur stopiti na prste, prihaja do skrajnosti, da se poženščeni moški borijo za vstop v ženske toalete. Oporekanje pomeni ozkoglednost in nerazumevanje! Valu doktrine, ki bo nedvomno prinesla dobiček, prav tako sledijo industrije. Pisali smo že o stripovskih založbah, ki so v zadovoljevanju oziroma iskanju novih bralcev pol stoletja starim belskim rešimožem spremenili ten, spol in versko prepričanje. Zato je Spider-Man po novem chico, Thor baba, Ms. Marvel musli, Pingvin toplovoden in Captain America zamorec. Še Barbika je po petdesetih letih dobila drugačno podobo in danes jo lahko kupimo kot temnopolto, z 'močnejšo' postavo in celo kot invalidko. Še malo, pa bo prišla Barbie, ujeta v Kenovo telo. Tudi priljubljena linija American Doll je dala v prodajo invalidski voziček in celo komplet za punčko s sladkorno boleznijo. Temu pravijo 'razmišljanje izven škatle' in razbijanje stereotipov, da se deca že v rani mladosti navadi na parolo "vsi drugačni, vsi enakopravni".

Joker ima že lep čas tablično aplikacijo, torej način, da lahko uporabniki na ipadu ali na androidnih napravah čitajo našo žlahtno besedo. Sicer ne zagovarjam branja na zaslonu, a trendi so taki, gmajna zahteva, sam pa itak kot Murtaugh v Smrtonosnem orožju ugotavljam, da sem "too old for this shit". Google pri objavi programčkov ne dela težav in v njihovo štacuno lahko po mojem uvrstiš špil, kjer mladoletnico s porom rajcaš po češpljici, medtem ko ji snifaš črtice s trebuha. Komisija v Cupertinu pa je bolj zajebana in z njo imamo težave že od vsega začetka. Razlog je seveda grafičen: naša politično nekorektna naga baba™. Kljub temu, da Jokerjevo aplikacijo spremljata označbi 17+ in mild nudity, so nas že večkrat odstranili. Ne samo zavoljo omenjene slike ob Snetega kolumnih, marveč so šteli za nedopustno tudi fotko joškic v opisu Game of Thrones, pikslasti screenshot spectrumovega Strip Pokra iz leta '86 in oglas Zavarovalnice Triglav, na katerem se dva mečkata v zarošenem avtu.

S pojasnilom, da gre za 'pornografijo', so se križarsko spravili na par parov estetskih dojk in dvojec ritnih hlebčkov. Pri tem se sklicujejo na Websterjev slovar, ki tako definira *"vsak prikaz spolnih organov ali dejavnosti, ki stimulirajo erotične in ne čustvene občutke."* Rad verjamem, da razvijalci skušajo na App Store vriniti vsakršno vsebino, bržda takisto nedvoumno pornografijo. Obenem je tudi res, da se z namenom primitivnega pritegovanja pozornosti joške in namigi na seks bliskajo od vsepovsod. Naša nagica ni zares nujna in je bolj tradicionalna zapuščina preteklosti, časov, ko anatomsko izobraževanje še ni bilo na dosegu klika. A kljub vsemu gre za princip in zdrav razum. Čemu ti ponudijo oznako 'zmerna golota', ako ta očitno pomeni le gola kolena in bose noge? In za božjo voljo, kje na naših slikah so našli spolne organe ali dejavnosti? Nekje ipak je meja med zamorskim gangbangom in estetsko fotografijo zgoraj brez. Dodatna neumnost je, da mreži HBO dovolijo aplikacijo, ko pa mi iz njihove vsebine grebnemo prizor iz Igre prestolov, nam izdelek zavrnejo. Nasilni in krvavi prizori, s katerimi obilujejo igre in filmi ter posledično Joker, seveda niso problem.

Naše oporekanje po teh alinejah je naletelo na gluha ušesa. Po mojem tem rečem strežejo kar roboti. Če obstajajo algoritmi za prepoznavo obrazov, zna program najti tudi ženske vijuge, *ki stimulirajo erotične občutke*, in razvijalcu poslati šablonsko zavrnitveno pismo. Zato ni druge, kot da se ukloniš. Preizkusno smo deklini poveznili zajeten črn trak čez (s)porno vsebino in jim jo poslali na vpogled. Nak, ni bilo v redu, zakajti *"meglenje, pikslanje ali prekrivanje golote ni ustrezen ukrep"*. To pravilo je že samo po sebi vnebovpijoča bedarija, saj goloto vedno 'prekrivamo', mar ne? Še bolj smejalno je, da sem nagajivo 'cenzuriral' dečvo, ki je je imela pod črnimi trakovi v resnici kopalke ... Apple se na dokaz slaboumne politike ni odzval, zato smo pač pripravili neoporečen izvod. Ta je šel skozi sito, preostalo pornografijo pa smo pripeljali skozi zadnje duri. Kurec jih gleda.

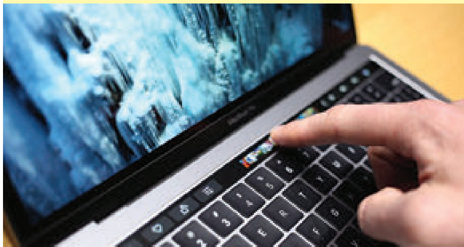
Sanja se mi ne, koga lahko okusne ženske obline užalijo ali celo prizadenejo. Stvarnik je iz Adamovega rebra oblikoval svoje remek delo, čigar mlečne žleze so eden od vršacev evolucije. Nakar pride PC-človek in v nebeškem kraljestvu uveljavlja joškofobijo. Tako razmišljanje in vedenje je zaplankano in srednjeveško, torej ravno nasprotno od odprtega duha in izvenškatelnosti. Tistega, ki ga Applov gejevski le(a)der Cook tako promovira. Tako ali tako gre svetohlinstvo nenehno z roko v roki z vso to ameriško kao spodobnostjo. Orožje je kul, joške niso. Objava raperskega komada s petimi nigri na sekundo je ok, baročni akt ni. Cartman ni debel, marveč ima težke kosti, po drugi plati pa pizdograbni predsednik, ki je vse, kar PC ni, polovice raje ne moti. In ta dogmatični bullshit Amerika prek vseh kanalov vsiljuje celemu svetu. Recimo rjave smeškote, ki jih je politično korektni Apple kot prvi vdelal v svoje telefone. Ker belci se seveda lahko poistovetimo z zlatenično barvo, dočim se nigrom to upira? Zato je politična korektnost le politično korekten izraz za hinavščino. Se bo situacija z oranžnim trolom spremenila?

David Tomšič



"Hinavec, odstrani najprej bruno iz svojega očesa in potem boš razločno videl odstraniti iver, ki je v očesu tvojega brata." (Luka 6,42)

Zaslonski trakec za macbukve
Po skoraj dveh letih je Apple osvežil prenosniško linijo macbook pro (13" in 15"), ki je po pričakovanjih tanjša za par milimetrov, lažja za četrt kile, svetlejša za pest lumnov in – dražja za par stotakov. Slednje ne gre samo na račun sodobnega droba, izboljšane tipkovnice in večje drsne ploščadi, marveč tudi zaradi novosti, oklicane touch bar. To je dotikabilni OLED-trak, vodoravni zaslončič velikosti 2170 × 60 pik, ki nadomešča postarane funkcijske tipke. Na tem displeju se kontekstualno ali na zahtevo prikazujejo različni gumbi in ikonice, recimo bližnjice, orodne vrstice, smeškoti, všečki, logotipi strani, predogledi slik, predvajalne komande in tako dalje. Za nameček je na kraju te pasice očesce za ugotavljanje prstne identifikacije, ki omogoča hitro kupovanje zgolj z odtisom. Glede na to, da najcenejši 15-palčnik stane 2700 evrov, impulzivno zapravljanje lastniku ni pretirana težava. Kako se bo sijajna pridobitev obnesla, nam bodo japiji in hipsterji povedali še ta mesec.



Druga epizoda smenja Comptech ta mesec
Prireditev Comptech, ki se kliče 'sejem zabavne elektronike, računalništva, tehnike in fotografije', se bo kljub precejšnji klavrnosti lanskega izkaza vnovič odvila. Čas in kraj dogajanja sta 18. do 20. november, ljubljansko Gospodarsko razstavišče. Primorski organizatorji za letos obljubljajo bolj privlačno podobo in več vsebine. Žal v napovedih ni videti kaj prida občih tehnologij, saj se večina alinej vrti okoli takega ali drugačnega gejminga. Sejemska ekskluzivnost bo tako preizkus VR-sistema oculus rift z novimi kontrolniki touch, ki dospejo v prodajo šele decembra. Nadalje bo Acer predstavljal zaslon, ki za boljše ciljanje sledi očem, in menda bo moč preizkusiti hidravlične dirkaške simulatorje. Velik del prireditve bo turnir Epicenter LAN 11 v deseterici iger. Ukaželjneži se bodo lahko izobrazili v DJanju in fotografiji. Upamo, da bodo med razstavljalci vsa IT-imena, ki imajo v Sloveniji konkretno zastopstvo, od Microsofta prek Playstationa do Samsunga. Če ne, jih je lahko vse sram, organizatorje in firme. Za plačljivo vstopnino namreč obiskovalec pričakuje zanimivosti in novosti, ki jih ne more preizkusiti v trgovinah.

Končno Red Dead Redemption 2
Rockstarove delnice so dejansko poskočile, ko so razkrili eno slabše varovanih skrivnosti: to, da delajo na nadaljevanju odprtosvetovne kavbojščine izpred, hja, šestih let. Mimogrede, ko se je prvenec za XB360 uvrstil na seznam nazajzdružljivih iger za xbox one, je cena rabljenih ploščkov petkratno poskočila. Najbolj hecno pri tržnem odzivu je to, da znanega ni praktično nič, le to, da bo likov sedem, med njimi skoraj gotovo protagonist enice John Marston, da bo prisotno večigralstvo in da špil pride naslednje jeseni na PS4 in XBO. Vendar ni treba imeti domišljije Karla Maya, da si predstavljamo čudovito naravo, ogromnjaški zemljevid, streljanje banditov med mrmranjem Rafkove "Moj črni konj ne rabi uzde", gonjo bizonov, kanjone in časovno umestitev pred RDR1. Tu imaš, Quentin!





Riot je s postavitvijo zadnjega prizorišča spet navdušil. Ekipi sta bili na nasprotnih koncih parketa na odprtih odrih, da so tekmovalci slišali navijače, dočim so v prostor med njima projicirali igralno karto.

Prevlada SK Telecoma T1 v LoLu se nadaljuje

Koristno je, če nisi privrženec ene same igre MOBA na račun vseh ostalih, saj lahko potem uživaš v dolgi seriji različnih finalnih tekmovanj, ki se zvrstijo skozi jesen. Utrip po presenečenj polnem Internationalu za Doto 2 se še ni umiril, že so Riot Games skozi ves oktober stopnjevali srditost League of Legends World Championshipa, zaključnega turnirja LoLove sezone. Za razliko od Valva, ki zbere absurdno veliko količino novcev za nagrado, pri Riotu dogodek radi razpotegnejo čez več prizorišč, da žur od blizu vidi dosti ljudi. To pot so za igrišče izbrali Združene države. Skupinski del s šestnajstimi ekipami je v začetku oktobra potekal v San Franciscu, četrtfinale se je odvil v Chicagu, polfinale v New Yorku. Za končni obračun se je karavana 29. oktobra vrnila na zahodno obalo, v losangeleški Staples Center, kjer drugače nekaj podrsava Anže Kopitar.
Če za Doto 2 velja, da jo obvladujejo Kitajci, ima LoL trdno v primežu Južna Koreja. To je bilo hitro vidno ob pogledu na polfinaliste, saj so bili kar trije od tam, dočim so evropski H2k skušali rešiti zahodnjaško čast. Da je bila mera polna, so prav Korejci izločili kitajske klane, kar se jemlje skrajno resno. Proti Kitajcu pač ne izgubiš, ali pa te iz Seula deportirajo v smer Pjongjanga. Mnogi so upali na srečanje SK Telecoma T1 in H2k v finalu, saj bi se tako spet pomerila legendarni SKjev mid laner Faker in H2kjev Ryu, ki sta imela epski spopad že v kvalifikacijah pred tremi leti. Takrat je zmagal Faker in prvič slavil na Championshipu, Ryu pa je odromal v Evropo. A to se žal ni zgodilo, ker so H2k klonili proti Samsung Galaxyju. SK Telecom T1 je v drugem, skrajno napetem polfinalu, s tri proti dve uspel za mišjo dlako premagati ROX Tigers v enem najbolj epskih bojev v zgodovini LoLa. Najboljše so vendarle prihranili za konec. Tudi zadnji obračun se je končal s tri proti dve v igrah v korist SK Telecoma T1 in nasploh igra že lep čas ni videla tako zelo izenačenih vrhuncev. Očitno morajo biti res na obeh straneh Korejci, če hočeš upati, da po stezicah ne bo enosmernega prometa. SK Telecom T1 so tako na 'Worlds', kakor se turnir imenuje popularno, zmagali že tretjič, pa so bili že pred tem z dvema lovorikama rekorderji. In prav pri vseh zmagah je bil poleg Fakerja, ki mu v profesionalni špilavni druščini s tem ni več para, četudi pogledamo izven Lige. Zmagovalci so pobrali dva milijona ameriških dolarjev in slabih štirideset kilogramov težak pokal dvignili s takšno lahkoto, da sumimo, da niso kvihtali samo z miškami. (ag)



Superzvezdnik Faker s pravim imenom Sang-hyeok Lee je fanté z očali levo od pokala. Od originalnega tima iz leta 2013 sta ostala le še on in bengi.



Kljub razmahu herojskih iger konkurenca očitno LoLa ni vidneje načela, saj so se septembra pri Riotu pohvalili s stotimi milijoni igralcev mesečno. Worlds je zato obljuden festival z mnogimi cosplayerji.

Sledeča Nintendova konzola bo switch

Nintendo je z videom, ki je skupnost kljub nekaj izcurljanim informacijam precej presenetil, obelodanil svojo naslednjo platformo, pomensko oklicano za switch. Ime je znamenje, kajti kot smo predvidevali, bo šlo za hibriden, izmenljivostno naravnan združek sobnega in ročnega igralnega sistema. Njegov osrednji del bo podoben tablici in bo imel 6,2-palčen, na (več)dotik občutljiv zaslon ločljivosti 720p. V njem bo levji delež elektronike, tako da ga bo moč nositi s sabo. V tem primeru bomo na levo in desno stran nataknili po en kos kontrolnika z analogno gobico in gumbi. Ko bomo prišli domov, bomo ta kosa vzeli dol, ju nataknili na manjši nosilec in tako dobili klasičen joypad. Prav tako ju bo moč obrniti vodoravno in ju uporabljati kot majhen plošček. Zaslon pa bo doma sedel v pokončno bazo, povezano s televizorjem, nakar bomo brezšivno nadaljevali z igranjem, kjer smo ga končali v premični obliki. Sistem bo uporabljal module kot 3DS in seveda digitalne dolpotege.



Če bi se kaj takega pojavilo na Kickstarterju, bi nekateri brž podvomili o delovanju. A ker je zadaj Nintendo, o funkcionalnosti dvojneža ne gre dvomiti.

V videu smo videli številne vznemirljivosti, od naslednje Zelde in novega Maria do ne-Nintendovih titul, kot je NBA 2K kot simbol lokalnega multiplayerja. Dejansko je seznam založnikov, ki hočejo biti pri koritu, dolg in vsebuje praktično slehernega zahodnega pomembneža, od EAja prek Ubisofta do Activisiona. Vendar to ne pomeni nič, saj je bilo enako z wiijem U, pa vemo, kako se končuje ta zgodba: te dni s proizvodnih linij prihajajo zadnji kosi te konzole. Za switch pa niso uradno napovedali še niti ene igre. Tako ali tako je v videu kup neznank: so pokazali novega trirazsežnega Maria ali le kakšno dodatno stopnjo za 3D World, sta Mario Kart in Splatoon frišna ali le obogatena, bo olepšani Skyrim res izšel za switch ali gre samo za marketinške floskule? Za nameček Nintendo zvito ni povedal ne cene ne natančnih specifikacij, marveč zgolj marec 2017. Tako so razgreli skupnost, povzročili številne špekulacije in prišli v širše medije, več pa bodo izdali januarja. (sn)



Zaslonski del preklopnarja boš nosil s sabo kot tablico in bo imel snemljiva stranska joypadka. Ta bo moč rabiti ločeno ali ju posaditi na stojalo.



AT&T kupuje Batmana in Zajčka Dolgouščka

Časi se spreminjajo in z njimi servisi uveljavljenih podjetij. Petrol danes bolj služi z rogljički kot z bencinom in ljudje na Pošto hodijo po sveče, ne po znamke. Tudi ponudniki telekomunikacijskih kanalov hočejo biti več kot le polagalci kablov. Vsebine so namreč tiste, ki jih uporabniki želimo in ki smo jih pripravljeni stalno plačevati. Najbolj je to zaznavno na ameriškem trgu, kjer se vse bolj parijo, združujejo in prevzemajo, pri čemer vselej bajajo o konvergenci med infrastrukturo in medijsko vsebino. Zadnje tovrstno oznanilo je najava telekoma AT&T, da bo za 85 milijard zelenih kupil eno največjih tovarn zabave na svetu, Time Warner. Slednje ime firme sicer redko vidimo, toda pod njegovo marelo sodi marsikaj nam poznanega. Na prvem mestu je filmski studio Warner Bros., od koder so prišli Harry, Gospodar, Matrica in polovica superjunaščin. Nadalje so v portfelju ducati televizijskih mrež, kot so CNN, HBO, CW, TNT in Cartoon Network. Prek bermudske družbe CME je Warner celo večinski lastnik ProPlusa oziroma PopTVja. In nenazadnje je pod njegovim okriljem stripovska založba DC, kar pomeni Batmana s tovarišijo.
Posel mora požegnati protimonopolna komisija, a ovir pri nabavi bržda ne bo. Navsezadnje je Time Warner že pred poldrugim desetletjem za večji denar prevzel drug telekomunikacijski gigant AOL, vendar se naveza ni obnesla. Vseeno je nekaj na Trumpovih besedah, da take poteze zavdajajo demokraciji, saj centralizirajo moč in velikane spreminjajo v še bolj nepremagljive. Predvsem je na udaru spletna nevtralnost, vprašljiva pa je ravno tako bodoča dostopnost do Warnerjevih vsebin izven AT&Tjevih omrežij.

Nova alternativna ploščka za PS4

Privzeti kontrolnik playstationa 4 je dual shock, ki pa ima za zahtevnejše igralce kakšno funkcijo premalo, recimo pripenjanje lastno definiranih ukazov na gumbe. Na nasprotnem bregu ima xbox one svoj elite controller, ki je majka. Tudi zato se je Sony zmenil s proizvajalcema periferije Razerjem in Naconom, da bosta še letos v štacune poslala 'profesionalna' joypada za štirico. Razerjev model se bo japansko zveneče klical raiju in bo imel dvoje dodatnih bumperjev in petelinov, možnost skrajšanega hoda le-teh, gumirani gobici in softverska profila, med katerima bo moč instantno menjavati. Naconov izdelek se bo klical revolution in bo gobici z izboljšano natančnostjo postavil tako kot pri xboxu. Nalašč! Zadaj bo imel dodatni pretikali, ki bosta simulirali štiri gumbe, v notranjosti pa šest uteži in možnost definiranja štirih programskih profilov. Oba bosta ožičena, saj osvobojenost kablov poveča zamik, kar ni profesionalno. Ceni še nista znani, se pa bosta gibali med sto in sto petdesetimi evri. Če si se zdaj prijel za srce, verjetno ne veš, da se slično cenjeni elitni kontrolnik za XBO prodaja kot sveže žemljice.



Oznanila iz Redmonda

Microsoftova oktobrska konferenca je pokazala nekaj vrednih omembnosti. Najbolj vseh tikajoča je za pomlad napovedana nadgradnja Windows 10, imenovana Creators Update. Med pomembnejšimi novostmi bo ustvarjanje v trirazsežnosti, kajti MS si zavoljo projekta HoloLens želi karseda brezšivno prehajanje iz ene resničnosti v drugo. Odslej bosta z globinsko komponento opremljena orodji Paint in Powerpoint, brskalnik Edge pa bo prikazoval take vsebine. V tem oziru so demonstrirali zadovoljivo 3D-skeniranje potom običajne telefonične kamere. Aplikacijo bodo menda razvili za vse mobilnike. Kar bomo prostorsko zmodelirali oziroma ustvarili, bomo mogli prav tako hitro 3D-stiskati, saj bo podpora za te naprave sistemska. Windows PC bo v sodelovanju z Windows fonom naposled omogočal nadaljevanje dela z mobilnika in telefoniranje ter SMSanje, kar Applov ekosistem nudi že več let. Glede na zaton mobilniške platforme je to vsekakor prepozno.



V zastonjskem Paintu 3D bomo ustvarjali prostorsko. Moč bo 3D-oblikovati ali uporabiti knjižnico modelov. Namen je 3D tiskanje ali VR-ogledovanje.

Par novitet je povezanih z igrami. Prednjači gumb broadcast za takojšnje streamanje igranja, ki bo poleg toka videa samodejno serviral obvestila prijateljčkom. Občinstvo bo prek predpripravljenih ikonic nato špilavcu svetovalo ali težilo. Vso to funkcionalnost bo omogočil nedavni Microsoftov nakup pretočne tehnologije Beam, seveda pa bo sistemsko pretakanje delovalo le s servisom Xbox Live. Za Twitch in YouTube se bo še vedno treba posluževati drugih orodij. Nadalje bo okenska aplikacija Xbox nudila organizacijo tekmovanj v nekaterih, najbrž Microsoftovih naslovih. Marsikdo bo pri tem pomislil, da je to itak možno znotraj vsakega špila, vendar v resnici ni. Tu bomo namreč nastavili čas in strukturo ter vse pogoje, nakar bo za izvedbo, prijave in beleženje rezultatov skrbel strežnik. Še ena gejmerjem posvečena vest je, da Microsoft sodeluje s partnerji pri pripravi VR-ekosistema.



Tale diapozitiv je vse, kar so pokazali okoli VRa. Microsoft s 'PCjaši' torej pripravlja še tretjo VR-čelado za računalnik, ki bo tipala po prostoru s kamero, ne bo imela kontrolnikov in bo poceni.

Tu ne gre za večtisočevrski projekt HoloLens, ki je VR, AR in PC v eni naglavni inštalaciji, marveč za 'klasičen', ožičen VR-gledalnik nalik riftu in vivu. S to razliko, da bo zaznaval položaj v sobi prek vgrajene kamere in da bo koštal 300 evrov, kar je pol manj od konkurence. A kakor je to oznanilo udarno, je bilo izrečeno čisto mimobežno brez ene same dodatne informacije. Lahko pa brez slabe vesti pošpekuliramo, da bo na tak način dobil VR tudi xbox one.



Največjo pozornost na Microsoftovem dogodku je dobil transformerski računalnik surface studio, ki je lahko poželjiv PC ali risarska podlaga. 4 jurje!

Microsoft je na dogodku oznanil nadgradnjo svojega res privlačnega in mišičastega 13,5-palčnega prenosnika surface book. Tega ne gre mešati s tablico surface na levi. To je PC-prenosnik z najboljšimi specifikacijami, ki macbooke prekaša po dotikabilnem displeju, risarskem svinčniku in možnosti odstranitve tipkovnice za tablično rokovanje. Vse variante imajo Intelov čip i7, glede na shrambo in ram pa ga cenijo med 2400 in 3200 evri. Največji adut novega 13,5-palčnega modela je šestnajsturno trajanje baterije. A bolj kot zvišane specifikacije poznane naprave je prevzela predstavitev svežega namiznega računalnika najvišjega razreda. Medtem ko je večina PCjev plastično cenenih in po videzu neprimerljivih z imaci, je Microsoft izdelal mašino za prste obliznit.. Imenuje se surface studio, z njo pa ne cikajo na domove, marveč na kreativne pisarne. Oblikovalci, umetniki in arhitekti bodo namreč čislali osrednjo posebnost naprave, da se 28-palčen displej zloži v vodoravnejši položaj za neposredno risanje. Površina je superobčutljiva in superrazločna, kajti mreža šteje kar 4500 x 3000 pik, tako da kar kliče po ustvarjalnosti. Zanj bo na voljo posrečen dodatek surface dial, vrtilni plošček, ki do neke mere nadomešča miško, najbolj pa se izkaže položen neposredno na zaslon, kjer dobi vlogo priročnega izbirnika barv in orodij. Cena ni sitnica, saj osnovni model z i5 košta tri tisočake, najjači z i7 in 32 GB rama pa več kot štiri! Itak je zelo malo verjetno, da bo Microsoft eno ali drugo računalo sploh pripeljal v Slovenijo. (lf)



Takole bo mogoče spustiti zaslon in si narediti delovno površino. Pri tem bo pomagal še nazaslonski plošček, ki bo skrbel za hiter dostop do orodij.



LEGO® STORE SLOVENIJA

/LegoStoreSlovenija

TRIJE KLJUČNI RAZLOGI ZA obisk trgovine LEGO® Store

1



Od 20. novembra bo pred trgovino razstavljen slovenski ponos smučarskega skakanja - legendarna velikanka Planica, sestavljena iz kock LEGO®, višine 1,5m in dolžine 4m. Obiščite našo velikanko, sestavite svojega skakalca in se pridružite tekmovanju v skokih na LEGO® modelu Planice. Zmagovalec si bo prislužil karte za finale smučarskih poletov v Planici marca 2017. Vaš nasprotnik bo, med ostalimi, tudi naša legenda, svetovni prvak v smučarskih poletih, slovenski orel Robert Kranjec, s katerim se boste lahko tudi fotografirali. Več na naši FB strani: /LegoStoreSlovenija

2



V LEGO® Store v ljubljanskem Cityparku vas čaka več kot 300 ekskluzivnih kompletov LEGO®.

3

20% POPUST

Z registracijo na naše e-novice si pridobite 20% popust na določene izdelke. Prinesite to številko revije JOKER v našo trgovino in popust je vaš.



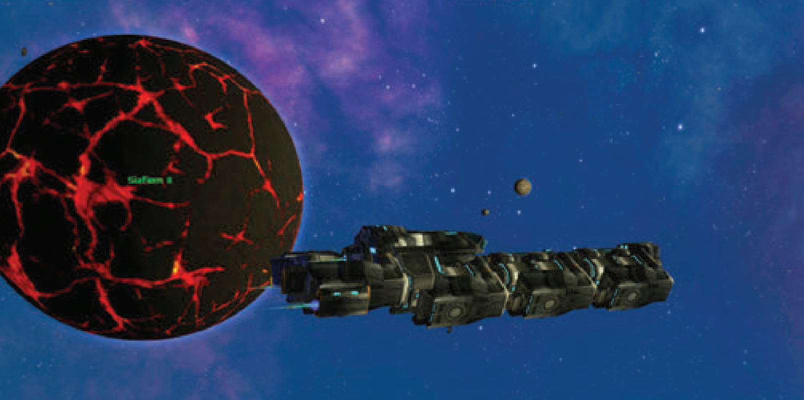
Izreži kupon, prinesi ga v LEGO® Store in izkoristi

20% POPUST na izbrane komplete LEGO®

Pogoj za popust je registracija na naše e-novice. Če ti je škoda revije Joker in kupona ne želiš izrezati, prinesi celo revijo s sabo in jo pokaži na blagajni.

city park

POLEPŠA DAN





STELLAR TACTICS Kaj dobiš, ko taktični potezni boj prvih Falloutov in Wastelandov spojiš z izgubljenostjo v vesolju? Hudirjevo zanimivo in ambiciozno indiejansko frpjko Stellar Tactics, ki skuša združiti ljubezen do klasičnega igranja vlog in pa Elitov ter Star Controlov. Z gručo srboritih vojaških najemnikov bomo ubežali uničenju rodnega planeta in se odpravili med zvezde iskat novo prihodnost. Po vesolju se bomo prevažali v več kot štiridesetih različnih ladjah in se v nemih razbitinah postaj ter na površjih planetov v izometričnem pogledu spoprijemali z nevarnimi tujskimi vojščaki. Avtorji ciljajo na precejšnjo zaguljenost! Napredovanje likov bo dokaj svobodno, brez poklicev, toda z vrsto samosvojih veščin. Ob tem bo moč izven teh misij početi marsikaj, tudi rudariti med asteroidi in preprodajati robo na galaktičnem trgu. (ag) **Maverick Games za PC, 2017**



SERIOUS SAM VR: THE LAST HOPE "Looks to me like things just got serious!" se priduša še en od oživljenih junakov streljačin včerajšnjika, Serious Sam. Ta je hrvaškega porekla in na svojih odpravah pristno uživa v masakriranju huronskih količin demonskih zlobcev. Resnikova nagnjenost k eliminaciji slehernega peklenščka in mumije, ki jo dopolnjuje s pikrimi izjavami, je tako prisrčna, da je preživela pet let, odkar smo videli trojko, in bo kmalu našla dom v VR-prostoru. Ta je itak nabito poln enostavnih igric in Samova pojava se tej štimungi nadvse poda – zlasti ker bo v Last Hope gibanje postavljeno na tirnice. Naloga igralca bo zgolj ta, da bo med samodejnim premikanjem z oziranjem in vihtenjem vivovih kontrolnikov (zaenkrat je podprt le HTCjev šlem) spektakularno, barvito, krvavo in hecno pobil vse okostnjake, leteče robote in titanske kipe. Dual wield bazuk, motork ter laserjev je samoumeven in nasmešek ob sarkastičnih enovrstičnicah takisto. Early access na Steamu je že, finalni izid pa, saj veš, "kad je igra spremna." (sn) **Devolver Digital za VR, 2017.**



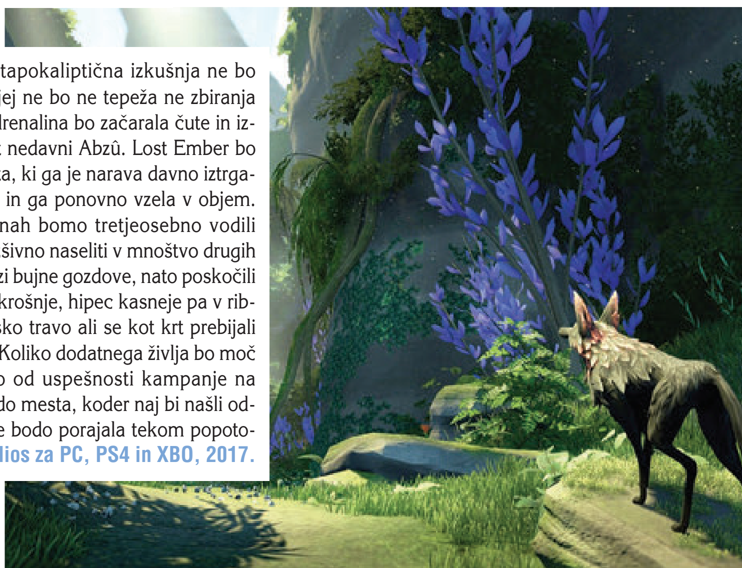


THE SEXY BRUTALE Po naslovu bi sklepali, da je The Sexy Brutale pretepačina nalik Bikini Karate Babes. A srečoma ni tako. Šlo bo za od zgoraj gledano miselnico, ki se bo dogajala v dvorcu na dan slovesnega plesa v maskah. Kajpak bo šlo vse narobe, saj bodo gostje eden za drugim pocepali. Na ostarelem svečeniku bo, da jim reši življenja, kar bo počel v neskončnem ponavljanju dvanajstih ur, kolikor bo trajal dogodek. Slično kot Bill Murray v filmu Groundhog Day, le z več misterijev in rezil med lopaticami. Junak na dogodke ne bo vplival neposredno, saj mu bodo to preprečevale čarobne maske, zbrane tekom razpletanja skrivnosti. Vendar ga ne bodo le omejevale, kajti od njih bo deležen čudežnih moči, glede katerih avtorji še molčijo. Na vsak način bo dosti špegal skozi ključavnice, zasledoval in prisluškoval. Pokazali so prizor, kjer naboje v pokalici zamenja s praznimi, s čimer pogube reši enega od likov. Bojda se obeta poštena merica britanskega humorja in odbita štorija, v kateri se bo prepletalo mnoštvo niti. (kv) **Tequila Works za PC, PS4 in XBO, 2017.**





LOST EMBER Tale postapokaliptična izkušnja ne bo prav nič akcijska, saj v njej ne bo ne tepeža ne zbiranja točk. Namesto šopanja adrenalina bo začarala čute in izvabljala čustva, slično kot nedavni Abzû. Lost Ember bo temeljil na odkrivanju sveta, ki ga je narava davno iztrgala iz krempljev civilizacije in ga ponovno vzela v objem. Po prelestnih 3D-pokrajinah bomo tretjeosebno vodili volka, ki bo znal dušo brezšivno naseliti v mnoštvo drugih živali. Zdaj bomo tekli skozi bujne gozdove, nato poskočili in z jato papig frčali skozi krošnje, hipec kasneje pa v ribji obliki vijugali med morsko travo ali se kot krt prebijali skozi podzemne labirinte. Koliko dodatnega življa bo moč upravljati, ostaja odvisno od uspešnosti kampanje na Kickstarterju. Cilj bo priti do mesta, koder naj bi našli odgovore na vprašanja, ki se bodo porajala tekom popotovanja. (kv) **Mooneye Studios za PC, PS4 in XBO, 2017.**







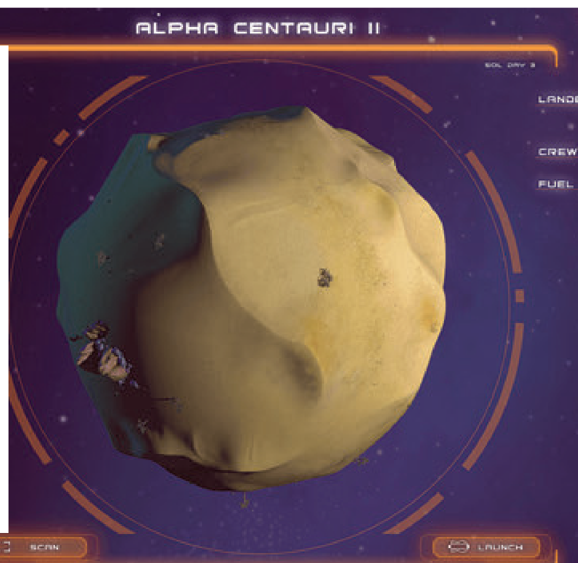
BATTLERITE Po zatonu Bloodline Champions nam bodo njihovi švedski stvaritelji postregli z novim naslovom vrste MOBA. Igranje bo ostalo podobno predhodniku, a vendarle se obeta več kot stari špil v novi preobleki. Izbirali bomo med petnajstimi heroji, razdeljenimi na zdravilce, tanke in delilce poškodb. Med njimi bomo našli velikana, ki bo mlatil vsepovprek s kosom mesa, drobno coprnico z vodno čarovnijo in gibčnega človeka-žabo, ki bo mojstrsko vihtel bodala. Z junakom se bomo pridružili dve- ali tričlanski ekipi in se v ovalni areni spopadli z drugim moštvom. Dosti bo štela spretnost, saj bo treba vsako sposobnost natančno nameriti. Predmetov, levelov in računalniških sitnobic (creepov) ne bo, zato bomo moči nadgrajevali le z osvojitvijo rune sredi zemljevida in na pričetku runde z obredom, 'battleritom'. Z njim se bomo usmerili v napadalno, obrambno ali uporabno razvojno vejo. Zmagovalna ekipa bo tista, ki ji bo uspelo v treh od petih rund pobiti vse rivale. Za to pa ne bodo potrebne ure in ure, saj bodo bitke srdite in komaj nekajminutne. (tm) **Stunlock Studios za PC, kmalu**





BLACKWOOD CROSSING Naslov nima nikakršne povezave s podobnoimenskim nizom retropustolovščin. Tole bo lahkotna prvoosebna avantura, a kljub preprostim ugankam bo Blackwall Crossing bolj interaktivna drama kot neko hudo kombiniranje predmetov. Pripoved čez vse, skratka. Demo je pokazal siroto Scarlett, ki se z mlajšim bratom zbudi na vlaku. Okolica je surrealistična, sredi vagona raste skozi streho drevo, v kupeju je zajec v obleki in nekdo s prašičjo masko ... Dogajanje spomni na Alico, Coraline in slične strašljivo pravljične scenarije, pa še malce na Dahlove povesti. Vožnja bo torej čarobna, a hkrati temačna in se bo ukvarjala z življenjem, ljubeznijo ter izgubo bližnjih. Angleški avtorji obljubljajo, da se bo sporočilo dotaknilo slehernega igralca, in obenem zagotavljajo domiselne igralne prijeme. Tako ne bo šlo zgolj za simulacijo sprehajanja. (lf) **PaperSeven za PC, PS4 in XBO, 2017.**

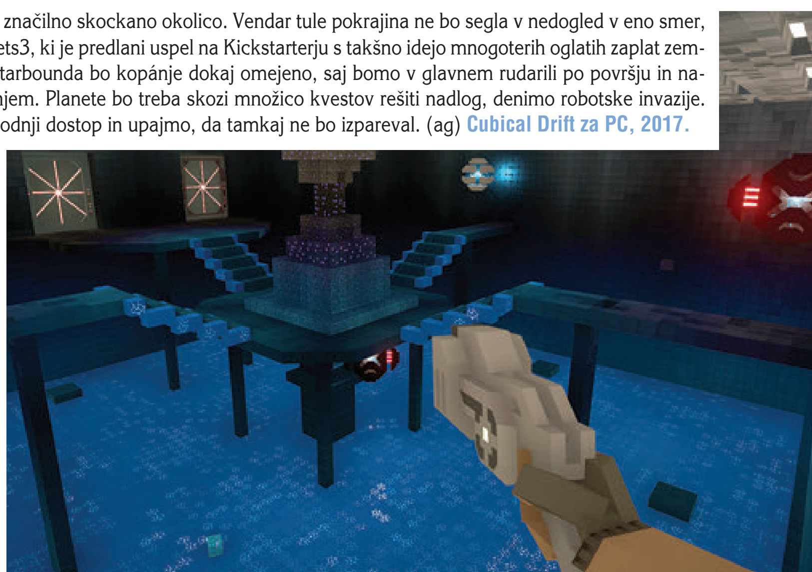




STAR CONTROL: ORIGINS Pred tremi leti so pri Stardocku od Atarija kupili ime Star Control in oznanili njegovo oživitev. S tem so neznansko osrečili vse otroke socializma, kajti trojica teh iger iz devetdesetih je pojem raziskovanja neznanih vesoljskih kotičkov, kjer smo morali zbrati surovine za nadaljnjo pot in se v arkadnem pinjavu otepati gnusob. Origins bo postavljen v leto 2086, ko človeštvo na luni Triton naleti na prvega nezemljana in zasnuje agencijo Star Control za kukanje dlje v črnino. Z matično barkačo bomo raziskovali nova osončja in jih izkoristili za materiale ter tehnologije za nadgradnje. Rude bomo s površij planetov odnašali s plovilci, ki bodo na njih brezšivno pristajala. Pri tem bomo naleteli na čuda tujskih bitjec, s katerimi se bo moč pogovoriti – če ne drugače, s puško. Kot se zagre, bo boj spet realnočasoven in z veliko bliskanja! (ag) **Stardock za PC, PS4 in XBO, 2017.**

STELLAR OVERLOAD Na prvi vrg zrkla je tole samo še eden od Minecraftovih klonov, z značilno skockano okolico. Vendar tule pokrajina ne bo segla v nedogled v eno smer, marveč bo narejena v obliki planetov – kockastih, se ve! Overload je namreč prav tisti Planets3, ki je predlani uspel na Kickstarterju s takšno idejo mnogoterih oglatih zaplat zemlje v vesolju, kar pošteno pomnoži različne sorte alienskih panoram. Toda za razliko od Starbounda bo kopánje dokaj omejeno, saj bomo v glavnem rudarili po površju in naravnih jamah. Izvirni zagonski koncept se je namreč do danes preusmeril v frpjko z grajenjem. Planete bo treba skozi množico kvestov rešiti nadlog, denimo robotske invazije. Ustvarjali pa bomo vse od stavb do vozil in seveda pihalnikov. Špil je ravnokar prešel v zgodnji dostop in upajmo, da tamkaj ne bo izpareval. (ag) **Cubical Drift za PC, 2017.**







BLIZZCON 2016

Letošnja Blizzardova konvencija je imela za vsakogar nekaj. Aggressor po njej slalomira med Korejci in cosplayerji.

World of Warcraftov dodatek Legion je izšel nedolgo tega in Overwatch gotovo še ne bo dobil razširitve. Zato pa bo decembra dvajseta obletnica prihoda prvega Hudičevca! Nemalo zavzetežev je posledično od letošnjega Blizzcona pričakovalo najavo Diabla 4 ali vsaj novega dodatka za trojko. To se ni zgodilo in viharniška konvencija je prvikrat minila brez naznanitve večjega naslova. Toda živahno je bilo vendarle, kajti kalifornijski studio ima navsezadnje v posesti šest jako aktivnih iger. Živimo pa v času, ko to terja stalno posodabljanje in debeljenje, da zadržiš pozornost igralcev.

Arenska igra Heroes of the Storm bo tako kmalu deležna dveh novih likov. Najprej Warcraftovega junaka Alianse Variana Vrynna, ki je ravno storil smert v Legionu in se je očitno upokojil tako, da je odšel v HotS. Za njim pride še najbolj znani elementalni mogočnik, ognjeni Ragnaros. Starcraft 2 bo 22. novembra dobil zadnji, tretji paket dodatnih misij z duhčasto vojakinjo Novo v glavni vlogi. Do konca leta dospe še nov co-op commander, zombijski kapitan Stukov, ki bo terranske enote kombiniral z nagravžnimi mutanti. Obenem so razkrili zanimivo podrobnost, da v navezi z Googlovim moštvom DeepMind prirejajo Starcraft 2 za lažje eksperimentiranje z naprednejšo umetno pametjo, kakršna raste v znanstvenih laboratorijih. Bo prvi 'zahodnjak', ki bo porazil Korejce, napredna nevronska mreža? Skratka, kdor se je 4. in 5. tega meseca oglasil na anaheimskem razstavišču, je imel kaj videti.

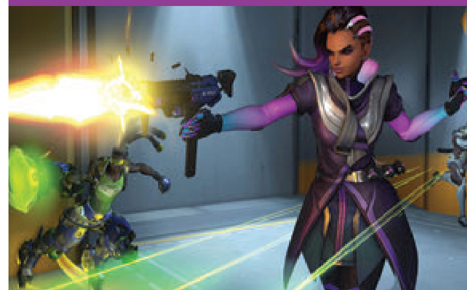


DIABLOVO OBUJANJE MRTVECEV

Manku razširitev navkljub bodo igralci Hudiča 3 v začetku prihodnjega leta vendarle prejeli vsaj eno hudo zaželeno stvar: nekromanta iz dvojke kot igralno klaso. "Pa saj ima že witch doctor kup njegovih veščin!" porečeš. Res je in pri razvoju se trudijo oba karseda razločiti. Necromancer bo mogel usmerjati nemrtvece, ki jih bo dvignil iz ostankov zaklanih monstrumov, dočim vrač tega ne zna. Sicer pa se lahko nadejamo vrnitve krvavih urokov, kot so nepozabni corpse exposion, bone spear in decrepify. Kot se zagre, bodo oklepi iz kosti in celo z vgrajenimi bijočimi srci. Toda Necro ni darilo za dvajseto obletnico izvirnika. To pritiče drugi najavi: v trojki bomo januarja v dogodku The Darkening of Tristram za omejen čas lahko igrali prenovljeno enico! Tjakaj jo prenašajo v celoti, kar pomeni slog prvenca, beštije, like in napikslano podobo. Studio načrtuje, da bo to vsakoletni pripetljaj.

SOMBRA PRIDE SKOZI ZADNJE DURI

Igralci Overwatcha so Blizzardu že malo zamerili nenehno draženje s tajinstveno Sombro, domnevno prihajajočo herojko, o kateri je studio v raznih kotičkih puščal drobce informacij. Na konvenciji so jo naposled pokazali in babše je dejansko tako zmuzljivo kot njeno napovedovanje. Sombra je hekerka in njeno igrišče so informacijske ceste. To ne pomeni, da bo v igri ždela za zaslonom, saj bo z avtomatsko pištolo dirkala naokrog enako kot drugi. Se bodo pa njene veščine vrtele okoli hipnega onesposabljanja nasprotnikov, saj jih bo lahko s hacki uspavala in jim izklapljala sposobnosti, tudi ultimativne! Adijo, Torbjörnovi stolpiči in Reinhardtov ščit. Obenem se bo znala kot majorka Kusanagijeva zliti z okolico in se za nameček teleportirati. Itak, da bo prve dni verjetno totalno imba. V času izida revije je že na testnem strežniku.





GADGETZANOVO PODZEMLJE

Hearthstone bo glede na velikost Warcraftovega univerzuma verjetno dobil dvanajst tisoč razširitev, ampak tokrat so napovedali četrto veliko, Mean Streets of Gadgetzan. Moraš jo ločiti od treh samotarskih avantur, ki jih sceloma kupiš, dočim bo tole večigralski špas s kopico svežih kart. Decembra nas bo pot zanesla v najtemnejše ulice goblinskega mesta Gadgetzan, ki ga igralci WoWa obiščejo v puščavski regiji Tanaris. Kdorkoli je bil tam, ve, da to v špilu obsega nekaj hišk, toda očitno se resnica skriva očem, kajti karte nam bodo odprle svet treh mafijskih družin. Vsaka klasa bo pripadala eni od njih in na razpolago bodo 'tristranske' podobice, ki bodo povezovale sorodne heroje. Tako bo druid dobil naključeno šamanovo karte, kar se bo v Hearthstonu dogodilo prvič. Doslej razkrite podobice so zanimive, denimo tvorjenje uroka iz treh gradnikov, in vsebujejo presenetljivo malo vpliva naključij. Kartel Jade Lotus bo imel Lotus Assassina, ki bo ob ugonobitvi sovraga spet pridobil stealth. Pokvarjenci Grimy Goons pa bodo hunterjem dali metalnik piraj, vsem pa bo pomagal ponarejen kovanec ...



PROJEV V IZOBILJU

Blizzcon je kraj vseh finalnih e-športnih obračunov v viharniških igrah in tudi letos je v Starcraftu 2 en Korejec, Hyun 'ByuN' Woo (na fotki), premagal drugega Korejca, Parka 'Dark' Ryung Wooja. Kakšno presenečenje. Zanimiveje je bilo pri Overwatchu. Blizzard se kljub eksplozivni rasti herojske streljačine ni odločil za megalomanski format Valva ali Riota, marveč je Overwatch World Cup zastavil na nacionalni osnovi, kot fuzbalsko svetovno prvenstvo. Šestnajst držav, med njimi Čile in Tajska, se je merilo že teden pred konvencijo. Naposled je spet slavila Južna Koreja, ki je Rusijo v finalu s 4 proti 0 namahala tako dominantno, da je bilo kar strašljivo. Ja, tudi Overwatch je tam zelooo popularen. Tretji so bili Švedi, četrti Finci.









SUPERJABOLČNA KONVENCIJA





Spidey in Deadpool, zelo oprijeta,
poleg sta Batmana sumljivo objeta.
Sneguljčica, Shrek in Jack Okostnjak,
Freemanov Gordon ter Olaf snežak,
Leia Skywalker, jediji, sithi
in zombiji nikoli možganov nesiti,
Venkman in Ripley, debela Chun Li,
prikazal celo se je verni Brusli.
Geralt poljubček da Arieli,
Gamora in Harley nista veseli.
Futuramska je Leela, iz Dooma vojaki,
zeleni so orki in nindža želvaki.
Tak je njujorški šem karneval,
všečka LordFebo ta festival.









PRENASIĆENJE VSEBIN

Preveč. To je jedrnat opis stanja vsebin, ki jih mora geek širokega duha užiti. Igre so vedno, filmi obilujejo bolj kot kdajkoli, knjig in stripov je neizmerno, vmes so še risanke ter nato uleti jesen z otvoritvijo novih sezon vseh omiljenih domišljijskih serij. Luka Caga je bilo treba pogledati res na dušek, kajti štartalo je sedem superjunaških serij. In še South Park in Westworld in MacGyver in Walking Dead in Van Helsing in Usodno vino. Čeprav je pozornost razpršena – vojnozvezdna skupnost recimo pričakuje Rogue One in se oblizne ob sleherni novici o Osmi epizodi in samostojnem filmu Hana Sola, Marvelova pa ugiba o Varuhih, Tanosu in Infinity Waru –, ima največ aktualnih izdelkov DC. Resda je konkurenčni Civil War zaslužil več od BvS in Marvelov Deadpool je bil boljši od Suicide Squada. Toda Justični oziroma Batmanov ekosistem se zdi vseprisoten. Nedavno smo ga videli v dveh risankah, pričakujemo njemu posvečen legofilm, vsak teden spremljamo peterico serij iz njegovega širšega univerzuma in ob njem se zabavamo v Telltalovi interaktivnici. Za povrh se v Batmanu VR gremo simulacijo največjega detektiva na svetu, podobe Jokerja in Harley Quinn pa so vsepovsod.



Preveč dejansko pomeni preveč. Pretiravanje ne pušča časa za prebavo in razmislek ter mede spomin, saj zadnje tedne gledamo celo po dve zgodbi na dan. Paše ta pridanič k Flashu ali Arrowu? A je Fish Mooney še živa? Peca Bruce Selino v Gothamu, animiranki Caped Crusaders ali v Telltalovi povesti? Povsod, vendarle. Tudi županovanju smo priča na treh koncih, kar meša opazovalčevo politično osredotočenost. V igri kandidira Harvey Dent, televizijskemu Gothamu vlada Pingvin in Central Cityju Oliver Queen. Še največ svežine je na male zaslone prinesel Superman, ki bo očitno redno v gosteh pri svoji sestrični. In to je samo DC, kje so še vse preostale privlačne predstave ter vsebine na vseh medijih. Njujorški oktobrski Comic Con, za sandieškim druga največja konvencija navdušencev nad domišljijo, pa vse to le še pojača. Disney in Warner, ki imata v lasti tričetrt likov in svetov, sta res neumorni tovarni. Vendar pretirana proizvodnja ustvari preobilje, ki ni v redu. Dobri izdelki gredo zaradi tega prehitro mimo.





JUSTICE LEAGUE DARK

Se iz filma Suicide Squad spomniš Enchantress, včasih mladenke, včasih demonske uročevalke? Prav ona je bila leta 2011 kriva za stripovski nastanek Temne justične lige, saj je s svojimi coprnijami zavdala Supermanu, Batmanu in kolegom. Zato so se proti njej zbrali junaki, bolj domači v čiračarah, in ustanovili mračno vejo delilcev pravice. Vodi jih okultni detektiv John Constantine, taisti, ki smo ga pred časom gledali na malih zaslonih. Scenaristi so sicer načrtovali, da bodo v serijo vpeljali njegove tovariše in osnovali krožek, a jih je prehitela slaba gledanost. Govori se o filmu, saj naj bi imeli Warnerjevi bratje že leto dni na mizi scenarij od Guillerma del Tora. A prva ekranizacija temne ekipe bo risanka, ki je na decembrskem koledarju DCjevega animiranega vesolja
Kakšna čarodejska nevarnost bo pretila našemu svetu, ne povemo (ker ne vemo), je pa znana banda, ki bo rešila dan. Constantinu, kateremu glas bo dal kar televizijski igralec, bosta najbolj pomagala Deadman in Zantana. Prvi je duh mrtvega akrobata, ki ga je oživil eden od tisočih hindujskih bogcev. Je pretežno neviden, hodi skozi stene in krade telesa. Zantana je bolj človeška in zato Johnova občasna ljubica. Obvlada zaresno magijo in ponavadi govori izreke palindromno. Obvezna sta takisto Etrigan in Swamp Thing. Oba sta dobra lika, eden je človek-demon, drugi rastlinska kreatura. Močvirski stvor, ki izvira iz DCjeve bolj odrasle veje Vertigo, je sicer dobil že več TV-pojavnosti, med katerimi je najbolj znana Cravenova grozljivka iz leta 1982. Po risanem napovedniku sodeč bodo prisotni tudi znani junaki, med katerimi bo imel največ odrskega časa Batman. To je to. Pifarji bomo pogledali itak!

NETFLIXOV PUNISHER

Marvel in Netflix kujeta vroč vibranij, saj je komuna navdušena nad trojico doslejšnjih superjunacljev. Zato so ponosno zavrteli frišen napovednik za trinajstdelno serijo Iron Fist, ki v enem kosu pride 17. marca. Za imenom stoji milijardni dedič Danny Rand, ki se je ducatletje mudil v šaolinskem templju, po stripovskem izročilu celo v drugi dimenziji. Tam so ga naučili karate, mikado in buzuki, zdaj pa se je vrnil, da naredi red v družinski firmi in maščuje starša. Ker bo to štorija o nastanku lika oziroma o njegovem spoznavanju z železno pestjo, ga bomo videli v prepoznavni zamaskirani opravi šele na kraju. Dotlej pa bomo zrli obraz Cvetličnega viteza, kajti rešimoža bo igral prav dotičnež iz Igre prestolov, le z dlačevjem. Pravi, izdelan Iron Fist pa bo nastopil šele v štiridelnih Defenderjih, vštric z Daredevilom, Jessico Jones in zamorskim kolegom Lukom Cagom. To že vemo, dočim sta novici jesenski termin in Sigourney Weaver kot njihova glavna nasprotnica.



Največje veselje navdušencem so producenti naredili z uradno najavo petega lika, ki bo dobil lastno ekranizacijo, Punisherja. Frank Castle nam je bil v drugi sezoni slepega pretepača res všeč in dober glas je prišel do studia. Šov bo še posebej interesanten, saj se ne bo ukvarjal z ozadjem oziroma počasnim grajenjem lika, kajti dobršen del tega smo že spoznali. Poleg tega Punisher nima zadržkov pred avado kadavro, česar se ostale šeme obeh založb moralizirajoče branijo. V njegovi zgodbi bržda ne bo Daredevila, ki mu bo branil likvidacije. Zakrknjeni zločinci, zlasti povezani s smrtjo njegove familije, si v njegovem svetu zaslužijo le karto za večna lovišča. Vendar na delikatesen način, recimo s cirkularko, fritezo vročega olja ali v akvariju s pirajami. Nekateri se dobro spomnimo tovrstnih tretmajev iz istoimenskega, izredno nasilnega špila. Upamo, da se scenaristi ne bodo dušebrižno odločili drugače.



Ekipa Defenderjev: Dare, Luke, Jess in Fist. Na desni sta producent in Ripley, ki bo slaba punca.



NEKAJ JE NOVEGA V DEŽELI DANSKI

Lego redno osrečuje odraslo klientelo z zbirateljskimi seti. Veliko teh prihaja iz glasovalne linije Ideas, ki je je ekskluzivno na policah njihovih butikov. Zadnji tak je modelček angleškega roadsterja caterhama 7 in je naprodaj tudi v slovenski štacuni. Najnovejša najava, ki bi morala biti v času branja takisto na voljo, pa je Yellow Submarine. To je seveda prepoznavna podmornica iz risanega muzikala iz šestdesetih, ki je navdih našel v istoimenski otroški pesmi od Beatlov. Z njo se bo sleherni ljubitelj starih popevk v hipu prežarčil v čarobni podvodni Pepperland, kajpakda v spremstvu ekskluzivnih figuric Johna, Paula, Georga in Ringa ter modrega Jeremyja. Ladjica se sicer s 60 evri zdi precenjena, ampak ima petsto koscev in jo je moč odpreti za lažje igranje. Recimo ko greš z njo na obisk k Rogomucki v njeno mavrično mesto v oblakih.



Škatle Star Wars Rogue One se prodajajo že dober mesec, a dokler ne bomo videli filma, ne vemo, kaj točno predstavljajo. Aktualni napovedi za prihodnji mesec pa sta dve. Čudaški batmobil, Jokerjev lowrider in batjama bodo pospremili jako obetavni zimski film Lego Batman Movie. Kompleti dajejo predčasno vedeti, da bo v izrisanki precejšnje število gothamskih likov: Pingvin, Man-Bat, Harley, Batgirl … Iz istega vesolja je prav tako druga prihajajoča tematika, Superhero Girls. To je DCjev širši poskus približanja svojih prepoznavnih barv in emblemov deklicam, ki temelji na risankah, stripih in Mattelovi družini barbikastih lutk. Scenarij vse njihove superjunakinje plus Hala Jordana postavi v srednjo šolo, kjer se kljub prepoznavnim supersposobnostim ukvarjajo s tipičnimi najstniškimi težavami. Zdaj bodo mule, kot so Wonder Woman, Batgirl, Harley Quinn in Poison Ivy, tudi iz kock. Vendar ne bo šlo za klasične legofigurice, marveč za 'realističnejše' nalik znamki Friends.



MASTERJI ZA KOLEKTORJE



Mattel je pred nekaj meseci na veliko presenečenje zbirateljev oznanil zaprtje veje figuric za odrasle otroke Matty Collectors. Veliko njihovih plastičnih stričkov bo odslej licenčno izdelovala in tržila ameriška delavnica Super 7. V ta program med drugim sodijo Deviška kožica in univerzalni majstri. Poleg bednih desetcentimetrskih izvedb so pripravili ultimativne edicije petih likov v klasični velikosti. He-Man, Skeletor, Teela, Ram-Man in Faker bodo prišli z več variantami glav ter orožij iz različnih generacij, tako da si bo vsak ljubitelj na polico postavil podobo, s kakršno se je igral v otroštvu. Vseeno zraven ne bo večjih kosov opreme, kot sta Okostnjakarjev hrbtni zmaj ali On-Moževa bojna mačka. Za 40 evrov očitno ne gre vse. A to je šele začetek. Dotična ekipa so namreč pravi oboževalci Masterjev in imajo namen blagovno znamko oživiti. Da so resni, dokazuje njihova nedavno izdana desetminutna risanka v klasičnem slogu iz osemdesetih, naslovljena The Curse of the Three Terrors. Zanjo so celo pridobili par originalnih glasov in projekt imajo namen nadaljevati. Morda bo zanimanje naraslo do te mere, da posnamejo film. Dolph že lošči nožičko.

NADGRAJENO UŽIVANJE STRIPOV

Kalifornijska firma Madefire meni, da stoletje stare statične risbice z oblački niso več primerne za sodobne čase, zato so pripravili VR-bralnik. Z njim bo geek užil superjunaške zgodbe v obogatenem, doslej še nevidenem načinu. Njihova platforma omogoča čuda naprednosti, od dinamičnega podajanja panelov in mnogih grafičnih učinkov prek večslojnih slik, ki ustvarijo paralaksno gibanje, do konkretnejših animacij in zvoka. Dodatno se bo lahko čitavec med spremljanjem tako imenovanega motion booka obračal po prizoriščih in približeval pogled. V demu vse to sicer izpade dopadljivo, vendar je na mestu vprašanje, če stripi tak pristop dejansko potrebujejo. Navsezadnje za takšno gibljivo slikanico ne potrebuješ 3D-naglavnika, je izvedljiva že na tablici, a se kaj takega ni razvilo. Najbrž tudi zato, ker to terja znaten trud založnika. Možnosti so brezmejne, zato bi bilo treba pripraviti mnogo več od diaprojekcije slik. Ko vključiš obilno animiranost, eksplozije in celo govorjeno besedilo, je to že risanka. Vseeno razvijalci v produkt verjamejo in očitno jih založbe podpirajo. Madefire Comics je že za dolpoteg za gear VR.



Ortodoksnim stripoljubom bo pogodu nov Googlov bralnik Bubblezoom. Ta ne skuša spreminjati forme medija, marveč je le koristen pripomoček za spremljanje pisanih štorij na tablicah in zlasti telefonih. Na teh napravah, ki so manjše od papirnate izdaje, je namreč težava majhen tekst. Bralec mora stalno zumirati, s čimer krni vzdušje, kajti stripi niso uniformirane, samostojne sličice, med katerimi se diapozitivno sprehajaš, marveč so prizori domiselno razgibani in celostranski. Googlovi inženirji so ta problem rešili na enostaven način, ki ne zahteva predhodnega urejanja. Algoritem sam pogrunta, kje je besedilo, in ga skupaj z obliko mehurčka poveča. Tako uporabnik vidi celoten prizor in le klika na posamezne oblačke. Oblika ostane ostra in princip deluje z večino grafičnih slogov. Bubblezoom je že vkomponiran v knjigarno Play Books, ki pa pri nas še ni odprla vrat.



WAR OF THE PLANET OF THE APES

14. julij 2017

Načitanec in starec vesta, da s preteklima filmoma o opičjem Vzponu in njihovi Zori še nismo prišli do pravega planeta opic. Knjiga – to je francoski roman La Planète des Singes – namreč opisuje svet, ki mu vlada civilizacija šimpanzov in goril, ljudje pa so le bedni sužnji. Tak je bil takisto scenarij TV-serije v sedemdesetih. Opice v aktualni filmski kontinuiteti resda že jahajo in streljajo, vendar niso ne oblečene ne prevladujoče. Do tega bo bržda prišlo šele v četrtem filmu, medtem ko bo tretji pokazal spopad, ki bo dokončno odločil novega vladarja Zemlje. Če bo vojna med opicami in od epidemije zdesetkanim človeštvom globalna, pa ne vemo. Tokrat bo na 'naši' strani orenk vojska, ki jo bo vodil neusmiljeni poročnik Woody Harrelson. Ta bo uničil Ceasarjevo vas, zaradi česar si bo nakopal opičjo fatvo! Menda se bo večina filma dogajala v snegu, je namignil glavni opičji igralec Andy 'Gollum' Serkis.



LOGAN

3. marec 2017

Samostojen lok Old Man Logan je eden bolj bizarnih Marvelovih stripov. Wolverine, misleč, da se bori proti sovražnikom, pobije vse Može X, nakar se z družino zapre v osamo. Premagani so tudi Avengerji, zato si Ameriko razdelijo superzlobniki, med njimi Magneto, Kingpin in Red Skull. Logan po nizu nenavadnih pustolovščin s Stotnikovim ščitom odrobi Red Skullu rdečo lobanjo in v Iron-Manovi obleki odleti domov. A medtem so mutantski otroci Hulka in She-Hulkinje pobili njegovo družino, nakar za dobro mero Hulk poje Logana. Toda starec si s kremplji utre pot iz zelenčevega želodca … Čudaško, skratka. Naslednji in poslednji Jackmanov X-film ne bo sledil tej nenavni fabuli, se bo zgolj oprl na osnovno zamisel. Možak je postaran, njegove moči pešajo in mutanti so iztrebljeni. Živi le še Xavier, ki je v podobi starčka Patricka Stewarta bleda senca svoje nekdanje pojave. Skupaj čuvata čudežno deklico, ki jo preganjajo zlovešče sile, menda pod taktirko Mistra Sinistra. Glede na napovednik ne bo šlo za epski spektakel supermoči, kakršnih je bilo zadnjih par X-Menov, marveč za bolj osebno pripoved. Upamo, da bo igralec, ki se je z izjemo Deadpoola pojavil v vseh filmih franšize, kakovostno sklenil svojo rosomahasto pot.



DEATH RACE 2050

februar 2017

ZDA propadejo in uveljavi se totalitarni režim. Da bi predsednik pomiril prebivalstvo, uvede šov, dirko čez deželo na življenje in smrt. Vozniki točk ne dobivajo le z objestnim volaniziranjem in uničevanjem tekmecev, marveč z gazenjem pešcev. Otroci in starčki prinesejo visokih sto pik! Taka je bila podlaga kultnega filma Death Race 2000 iz leta 1975, katerega osrednji obraz je bil David Carradine. Čeprav se je odtlej zvrstilo še nekaj istoimenskih filmov in Carmageddon, šele tega s pripono 2050 oznanjajo kot resnično nadaljevanje originala. Po napovedniku sodeč bo šlo za retrofuturističen pristop z madmaxovskimi vozili in veliko usnja. Nalik Turbo Kidu. Politične korektnosti ne bo, zato bodo starčki parodično leteli po zraku.



POWER RANGERS

24. marec 2017

Japonski je izvir Godzile, Pacific Rima, Dragon Balla, Transformerjev in, jasno, Močnih logarjev. Ameriška televizijska serija Mighty Morphin Power Rangers je štartala v prvi polovici devetdesetih in kakor tokijski izvirnik pred njo nemudoma osvojila srca mlajšega občinstva. Deca je bila navdušena nad ekipo petih najstnikov, ki se v nevarnosti spektakularno transformirajo v supermočneže in brcajo riti negativcev vsemirskega porekla. To ni bila risanka, temveč igrana nizika, ki je bila vsled cenenosti in hecnosti dostikrat tarča zmrdovanja starejših. Od takrat je franšiza zadobila veliko oblik in dejansko v obliki Power Rangers Dino Charge na televiziji še vedno traja; naslednje leto recimo štarta nov lok, Ninja Steel. Doslej smo videli šele dvoje rangerskih filmov, oba v devetdesetih, tako da naslednjeletni prihod obuditvenega kinoizdelka niti ni presenečenje. Šlo bo za vnovičen zagon z upoštevanjem izročila, tako da bomo spremljali grupo mladcev, ki po najdbi čudežnih kristalov ubrani mestece Angel Grove in Zemljo pred čarodejko Rito Nagravžno. Dva od petih bosta punci, vsak bo imel sebi lastne nadmoči in vodja bo znova rdeči. Pričakujemo zapretiravane obračune z orjaškimi pošastmi, ki jih je treba z laserjem in karatejem, ker so na to občutljive, ter gradnjo odnosov med člani tima, ki se morajo privaditi svojim superlastnostim. Za razliko od Avengerjev in Justice League logarji namreč ne obstajajo kot posamezniki, temveč samo kot člani ekipe, kakor zapovedujejo izvirne azijske vrednote.





JUSTICE LEAGUE VS. SUICIDE SQUAD

DC bo decembra ob bok dvajsetim drugim periodičnim zvezčičem štartal še z enim: Justice League vs. Suicide Squad. To bo prvi večji zgodbeni lok znotraj aktualne kontinuitete Rebirth, zanimanje zanj pa je izredno. Kaj bi ne bilo, ko se bosta spopadla panteon superjunakov in krožek zlobnikov! Do njega bo prišlo, ker Pravičniki odkrijejo dotlej skrivno skupino Amande Waller, znano kot Odred odpisanih. Kaj več ustvarjalci seveda niso povedali, dali pa so na ogled nekaj panelov, ki namignejo na marsikaj. Boj med Aquamanom in Killer Crocom je izredno krvav, bolj kot smo vajeni ... General Zod z žarkom smrti spraži tečnega Boomeranga … Killer Frost bo prešla na stran dobrih in v ospredje, najbrž da okrepi zanimanje za TV-serijo Flash … Ena od slik pa pokaže sodelujoča Harley in Batmana ter mnogo padlih junakov, kar daje misliti na tretjo, še bolj zloveščo stran, proti kateri bodo morali združiti moči vsi 'Zemljani'. Premisa zna biti v oporo naslednjemu filmu.

ALIEN: COVENANT

4. avgust 2017

Takšen bo naslov nadaljevanja Prometeja, torej predzgodbe Osmega potnika. V prvem delu smo dobili več vprašanj kot odgovorov. So alieni biološko orožje superiorne življenjske vrste? Počemu so nam Inženirji namenili obstoj? In zakaj nas želijo stvarniki zdaj uničiti? Bosta arheologinja Elizabeta in android David našla pojasnila na njihovem domačem svetu, kamor sta se odpravila v tujski ladji? Film bo sicer sledil novi ekipi plovila Covenant, ki očitno ravno tako najde dotični planet. Večina potnikov bo najbrž rabila kot sveža zaloga gostiteljev za popolno preobrazbo ksenomorfov. Pošasti bo zato mnogo več, vseh razlag pa tudi ta film ne bo prinesel, kajti Ridley Scott načrtuje trilogijo. Ob koncu bomo najbrž le izvedeli, od kod so se vzeli zajebani kislinokrvni zobatci, in kakšno kozmično vlogo pri vsem tem imamo ljudje.





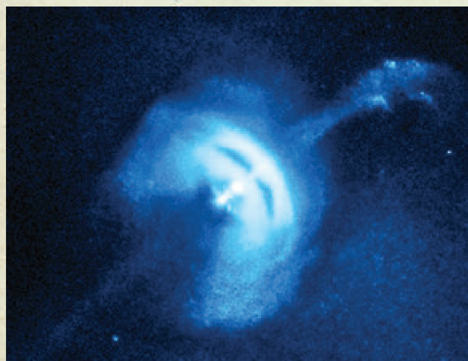
Slava, rodbine, McMungo in celo zvezde, vse je minljivo. Edina konstanta v vesolju je gotovost sprememb.

Kaj je nevtronska zvezda?

Snov je večinoma prazen prostor. Poenostavljeno velja, da je tvoja roka oblak in ne zid delcev, četudi ti udarec po mizi pove drugače. Razlog tiči v zgradbi atoma. Njegovo jedro je primerljivo z grahkom sredi nogometnega igrišča, elektron pa z mušico, ki kroži nekje po robu stadiona. Kvantni zakoni sicer pravijo, da vmesni prazni prostor ni zares prazen, a o tem kdaj drugič. Če vkup denemo jedro in elektrone, dobimo manj kot bilijoninko prostornine atoma. Na ta način bi telesa vseh ljudi sveta spravili v kocko sladkorja. Da se ne sesedemo v zrnca ali kar gremo skozi zidove, skrbijo osnovne sile univerzuma. A tudi te včasih podležejo, recimo v nevtronskih zvezdah.

Naziv 'zvezda' je v tem primeru nekoliko zavajajoč. Nevtronske zvezde niso takšne kot Sonce, prej so nagrobni kamni zelo masivnih primerkov. Običajne zvezde v nedrjih stiskajo lažje elemente v težje, pri čemer se sprošča ogromna količina energije. Ta tišči navzven in preprečuje, da bi se zadeva sesula pod lastno težo. Ko 'goriva' zmanjka, gravitacija zmaga. Če ima zvezda vsaj osem mas Sonca, pride do eksplozije supernove (več o tem pojavu je v vedežu v prejšnji številki). Zunanje plasti odletijo in jedro se hipoma zdruzne. Sila sesedanja z atomov odrobi elektrone in s tem tistih devetindevetdeset odstotkov 'praznega' prostora. Elektroni se stlačijo v protone in jih spremenijo v nevtrone. Končen izid je odvisen od začetne mase; večja kot je, bolj se stisne. Iz desetkratnega Sonca denimo nastane 20 kilometrov velika gmota nevtronov, nevtronska zvezda.

Prej počasi rotirajoča se zvezda med kolapsom jedra ohrani vrtilni moment, tako kot drsalka na ledu, ki povleče roke k sebi. Majhen degeneriran ostanek se zato okoli osi obrne tja do sedemstokrat na sekundo. Ohranjal naj bi se tudi magnetni pretok prvobitnega jedra, zato se lahko nevtronka pohvali z bilijonkrat močnejšim magnetnim poljem od Zemljinega. V taistem trenutku sesutja dobi temperaturo stotin milijard stopinj Celzija. Da krogla sveti, ne skrbi fuzija, ki je ni, temveč prav magnetizem in sukanje. Posebej veliko akcije je na magnetnih polih, kjer nastajata usmerjena žarka svetlobe. Ker se struktura vrti, pojav zaznamo kot periodične bliske. Največje vrtavke zato imenujemo pulzarji. Ko so prvega odkrili, so dejansko mislili, da nam hočejo nezemljani kaj povedati.



Magnetizem in vrtenje segrevajo oblake prahu in plinov, slednji pa zato zasvetijo. Nevtronska zvezda se skozi eone ohladi in nastane črna pritlikavka.

Obstaja še ena vrsta nevtronke, nazvana magnetar. Ponaša se z najmočnejšim magnetnim poljem vesolja, katerega gostota meri milijarde tesel. Ljudje smo jih zmožni proizvesti zgolj petdeset. Če bi ga postavili tisoč kilometrov stran od Zemlje, bi poravnal atome po svojih silnicah in nas nemudoma iznakazil. Lastnosti nevtronske zvezde gredo itak v skrajnosti. Človek, ki bi ga nanjo spustili zgolj z enega metra višine, bi na površje treščil s hitrostjo pet milijonov kilometrov na uro in se nemudoma spremenil v nevtrone. Če bi gmoti dodali še za kakšno Sonce mase več, bi ubežna hitrost s površja presegla svetlobno. Dobili bi črno luknjo. Nevtronska zvezda je torej najgostejši objekt, ki ga lahko še vidimo.

Bi s Celjskimi grofi Slovenci vladali Evropi?

T'to malo Ciele je bilo v srednjem veku odmevno. V njem se je kalila dinastija, ki bi morda lahko zavladala lepemu delu Evrope: Celjski grofje. Pletli so lovke po najvplivnejših plemiških rodbinah, si nizali ozemlja ter podanike in mešali štrene kontinenta. Družina je vzpon osnovala na krvi – sorodstveni in preliti pod ostrino meča. Takšen je bil duh časa oziroma fevdalni sistem, kjer je bil cesar glavni, ostali podrejeni veljaki pa so za vpliv šli skozi cel kup incesta ter vojn prestolov. S spletkami in pravilnim vročanjem hčera za poroko si lahko v nekaj rodovih postal vladar.

Slično velikopotezne načrte si je na začetku prejšnjega tisočletja zastavila manjša rodbina, nastanjena v gradu Žovnek. Imela je to srečo, da je bilo njihovo posestvo v nasprotju s prevladujočim fevdom 'alod', povsem svobodna zemlja, zato so se imenovali gospodje. Imela je tudi strateški čut. Leta 1278 je prišlo do spopada znotraj cesarstva za tron med močnim češkim kraljem Otokarjem II. in Rudolfom I. Habsburškim. Žovneški so z orožjem podprli Rudolfa in po zmagi so nanje deževala posestva ter privilegiji. Nato so Habsburžanom izročili svoj alod in postali vazali. V zameno so jih Avstrijci podprli pri čiščenju domačega terena v sporu z Goriškimi grofi. Ko so izumrli še Grofje Vovbrški, je bila izstrelitev med zvezde pripravljena. Podedovali so Celje, presvitli cesar pa jih je leta 1341 povzdignil med grofe.

Bili so prekanjeni koristoljubci. Pokroviteljstvo Habsburžanov jih je oviralo, zato so se ozrli širše in na ženitveni trg dali svoje potomce. Krvno vez so stkali z vladarskimi hišami Osmanskega cesarstva, Srbije, Bavarske. Ana Celjska je postala celo kraljica Poljske, Barbara Celjska pa kraljica Ogrske in cesarica Svetega rimskega cesarstva. Vzela je Sigismunda Luksemburškega, ki ga je malo prej Celjan Herman II. rešil gotove smrti na bojnem polju. Za nagrado so Savinjčani leta 1436 kasirali povišanje v državne kneze, torej na raven Habsburžanov. A slednjim se je zasvitalo, da se jim majejo tla pod nogami, prijeli so krepela in se odpravili proti celjskim povzpetnikom. Začeli so fajdo, legalen ravs med vazali iste državne enote. Takrat je pač veljalo, da moč pomeni pravico. Vojna se je končala brez zmagovalca in z dednim sporazumom: če ena rodbina izumre, druga podeduje njeno last.



Filma o Celjskih grofih nimamo, obstajajo pa gledališke uprizoritve, ki povedo njihovo hištorijo. Na sliki s predstave je viden znameniti celjski ščit, od koder so se v slovenskem grbu znašle tri zvezde.

Celjani so vedeli, da imajo pri konkurentih težave z moškim potomstvom. Med čakanjem na dedni plen so si meli roke in jeli mešetariti po Ogrskem. Ulrik II. Celjski si je priboril naslov kraljevega namestnika in s tem dregnil v interese madžarske rodbine Hunjadi. A usodno se je uštel, naletel je na sebi enako zver. Na vrhuncu moči, vpliva in posesti so ga Hunjadovci z ukano privabili v Beograjski grad in ga kratkomalo obglavili. V trenutku je bilo vsega konec: Ulrik je bil tedaj brez sina, saj so mu bili pomrli. Mesec dni kasneje se je na pogrebu čula znana krilatica: "Grofje Celjski danes in nikdar več!" Ogrski tron je pobral Matija Hunjadi, znan kot Korvin, še bolj znan kot Kralj Matjaž, celjska posestva pa Habsburžani, naši brkati vladarji do leta 1918. Vendar si izgubljene priložnosti za slovenstvo ne velja gnati k srcu, ker je nikoli zares ni bilo. Celjani so bili nemškega izvora, poleg tega narodna zavest takrat ni bila razvita. Sploh vladajočim je zanjo dol viselo: bili so tisto, kar jim je prinašalo cvenk in žezlo. Menda pa potomci žlahtne celjske rodbine še živijo.

Na licih mest

V Londonu severno od Temze in ob njej nanizanih znamenitostih sta železniška postaja King's Cross, od koder je le streljaj do Britanske knjižnice in Muzeja, ter Regent's Park, ki zaobsega obilico zelenih površin ter živalski vrt. To je prijeten okoliš, kjer se krčme in trgovinice tiščijo bančnih kovinsko-steklenih kolosov, ti pa stojijo nedaleč od bivališč višjega sloja, koder pred vrati ni limuzine za manj kot sto funtovskih jurčkov. Ker ob udejstvovanju na playstationovem dogodku nisem imel dosti časa za resno turistovanje, sem proste trenutke namenil tistemu, kar imam najraje. Temu, da se podam na ulice, vandram in vpijam lokalno vzdušje, tako drugačno od domačega.

Ravno med tovrstnim početjem, ki ga priporočam ob slehernem obiskih tuje grude, sem zaznal nenavadnost. Na značilnih tlakovcih med lordovskimi domovanji, s cerkvenimi zvoniki in drugimi izpostavljenostmi na obzorju, sem se spomnil, da sem nekje tu že bil. Ampak ne fizično pred leti, temveč pred kratkim na zaslonu. Vtis med sprehajanjem mi je namreč prebudil spomin na čudno slično rajžo v Assassin's Creedu: Syndicate. Lanski špil (letos novega Ašašina ne bo, le Eziova HD-zbirka in film) se je odvil v viktorijanskem Londonu in ustvarjalci so se skrajno trudili, da bi poustvarili tedanjo atmosfero. A uspelo jim je še malo več: če sem odmislil kočije, otroške delavce in telefon v slehernі roki, sem ugotovil neposredne vzporednice med tem, kako sem korake po britanski prestolnici ubiral na ekranu in v resnici. Enostavno poklopilo se je. Še malo in povzpel bi se na ograjo, se teatralno vzravnal in med plapolanjem oglavnice omahnil v voz sena več metrov spodaj. Ker je nisem našel, sem se obrnil in vrnil v hotel. Brezplačna cirkuška predstava za Londončane, kjer fatamorgana ubije fatsota, je odpadla.

Ost zgodbe je tale: če ne bi poznal Londona, če bi tam že večkrat ne bil, bi v meni ne mogel vznikniti občutek, da se gibljem po resničnem kraju. Tega bi si lahko predstavljal, ne bi pa ga mogel doživeti. Pariz me denimo še ni videl, zato vtisa iz Unityja nisem imel s čim primerjati. Nasprotno sem Benetk vajen in Assassin 2 me je sedem let tega prepričljivo transportiral v bližino Doževe palače, na Trg svetega Marka in k ostalim prepoznavnostim. Spet: če jih ne bi obiskal in izkusil, bi bil ob del vtisa. In če pomislim, je iger, ki poustvarjajo resnične lokacije ter tako z dodatno vrednostjo nagradijo njihove poznavalce, kar nekaj. Nekatere se trudijo biti pri poustvarjanju kar najbolj zveste resnični predlogi. Ne celotnega mestnega območja, saj to navsezadnje ne bi imelo velikega smisla, marveč njegovega določenega dela. V masovno streljanko The Division so na primer precej zvesto vdelali Manhattan, od mostu in železniške postaje do poštne stavbe. Detektivka LA Noire je poskrbela za verno reprezentacijo Hollywoodskega bulvarja na prelomu minulega stoletja in ko sem se gibal po njegovi umetni inačici, si ni bilo niti najmanj težko priklicati v spomin tapravega. V seriji Yakuza pa kot gangster ubiraš korake po razpoznavnem neonskem predelu Tokia, klicanem Shinjuku. Še pogostejše so posamične znamenitosti, recimo katedrala sv. Pavla v enem od Tomb Raiderjev in Kip svobode v Grand Theft Autu IV. Da ne omenjam spet Assassinov, ki so takih objektov polni.

Večina tovrstnih zadev itak ne opazi, kakor na primer ne cenijo zvestega posnetka orožja v kaki streljanki. Poanta je zanje v tem, da nekoga šicnejo v glavo, ne da občudujejo kopito in nabojnik. Za tiste, ki na prenesenem kraju živijo ali ga poznajo, pa je tosmerni trud fina dodana vrednost, ki lahko še za dodatno stopnjo izboljša vzdušje. Sam sem zmerom vesel, ko naletim na kaj takšnega, in čeprav me denimo Unity ni napeljal k obisku Pariza, bi me morda lahko za vnovično potovanje na Japonsko navdušil prihajajoči Nioh. Ta akcijski erpege, močno narejen po zgledu Dark Souls, se bo odvijal na številnih tamkajšnjih zgodovinskih lokacijah, kot so šintoistični in budistični templji. Producent špila mi je na predstavitvi izrecno dejal, da se nadeja, da bodo z igro koga pripravili do ogleda te in drugih lokacij, ki bodo sicer fantazijsko obarvane, toda po tlorisu in smislu enake resničnim. S tem bodo za določen sloj ljudi prebile eno od izmišljijskih sten in prodrle v realnost. Morda se bo kdo ob sprehodu po templju čez leta spomnil, kako je v Niohu zavil prav okrog tega vogala in naletel na strupenjaško pajkovsko mater, ki ga je v treh zamahih odurnih tipalk spremenila v hrano za male osmeronožce. In ko bo do visokega stropa odmevnil krik panike in strahu, bo nekaj drugih turistov le sočutno prikimalo, češ, ja, tudi mi smo bili tam.

Sneti



Ime Big Ben se v osnovi nanaša na zvon v Elizabetinem stolpu Westminstrske palače, vendar tako pogovorno rečemo tudi stolpu in uri. Gradnjo so končali leta 1855.

Cevi preplet

Vodoinštalaterstva v igrah ne zastopa le kjotski brkač, marveč tok na ta ventil speljuje še ena legenda, Pipe Mania. Sneti se vrne med njene cevi, katerih špricljaje občutimo še danes.

Miselno arkadne igre niso nikdar ugasnile, samo manj jih je kot nekoč. Žanr pa nima več splošno privlačne zastavonoše, kot je League of Legends za mobe in FIFA za nogometščine. A koncem osemdesetih je bilo fejst drugače, kajti tedaj je vladal fenomen(alni) Tetris. Številni razvijalci so skočili na 'njegov' voz: manj domiselni s kopijami, tisti z več žmohta v glavah pa z izpeljankami splošnega koncepta za zaposlovanje tako prstov kot možganov. Med bolj gajstne so sodili pripadniki sveže angleške skupine The Assembly Line. Bili so to sami študentje, ki sta jih združila podjetnost in ljubezen do izdelka otoške pameti, ZX spectruma. A kljub mladosti in neizkušenosti so bili obvladači, zlasti programerski. Ravno oni so za Bitmap Brothers skodirali ves Xenon 2, enega najbolj impresivnih topdown šuterjev tiste dobe. Ko so si s tem pridobili nekaj cvenka, so si izpolnili željo in se lotili dela na samosvoji akcijski puzlarščini. Zamislili so si igro, pri kateri bi bilo treba v fabriki skozi cevi speljevati zeleno sluz, da ne bi stekla na tla. To bi igralec v pogledu od strani počel z obračanjem in razpostavljanjem delov cevi po mreži kvadratov. Kosi bi bili ravni, ukrivljeni in križiščni, srž pa v doseganju najvišjega rezultata.



Tole je slika iz verzije za commodore 64. Ker smo na enajsti stopnji, so po spočetka praznem igralnem polju že razmeščeni kosi cevi in hidrantske ovire.

Prihod Georgijevih ljudi

Ideja za Pipe Manio je bila super in prototip je nastal hitro, vendar so se tehnično nadarjeni mladci mučili z dizajnom. Najprej je bil izbor delov cevi povsem naključen, kar se je izkazalo za nekul, ker si včasih dobil odlične kose in drugič nemogoče. Predvsem pa je moral igralec nemočno opazovati, kako sluz ali 'flooz', kot so ji rekli, teče po ceveh, saj je tedaj izgubil nadzor. Ozadja so se resda spreminjala in na igralnem polju so se pojavljale ovire, kot so bili hidranti. Vendar so se Assemblyjevci zavedali, da nekaj manjka. Potrebovali so podkovanca v oblikovanju, in ga našli na nepričakovanem kraju. Pri slovitih LucasArts, kjer so na igro postali pozorni vsled predloga Assemblyjevega angleškega založnika. Prav v Ameriki, na Skywalker Ranchu, je bila Pipe Mania deležna treh bistvenih izboljšav. Prvič: dva nabora cevi, modrega in rdečega, so spremenili v enega samega, kar je poenostavilo igranje in ga naredilo privlačnejšega. Drugič, dodali so fabriško tematiko in začudenega možiclja kot maskoto, kar je dodalo osebnost. In tretjič ter najpomembnejšič: po predlogu Lucasov je začela sluz ob grozeči glasbi teči v cevi po preteku določenega časa, igralec pa ji je lahko tedaj še vedno gradil pot. Tako si imel vedno občutek, da te preganjata tako sluz kot ura, in si lahko s spretnim tvorjenjem poti pri bežanju precej izboljšal rezultat. Tako enostaven prijem, pa tako daljnosežna posledica! Brez njega si dejansko ne znam predstavljati igre, ki sem jo svojčas nabijal tako pogosto, da so se mi cevi pojavljale pred očmi kakor padajoči tetromini.

Voda do hekerjev

S pomočjo LucasArtov, ki so prevzeli ameriško distribucijo in špil za tamkajšnje loge preimenovali v Pipe Dream, je Pipe Mania po izidu 1989 postala velika uspešnica in ena najbolj znanih miselnih iger vseh časov. Tudi zato, ker je v mnogih verzijah omogočala tekmovalno večigralstvo za dva. Z amige, kjer je domovala v izvirniku, je skočila na številne druge računalnike, od atarija ST do spectruma in C64, ter celo na avtomate, kjer je bilo treba tekočino speljati do označenega odvodnega kanala. Največji uspeh je bil, da jo je Microsoft vključil v paket Entertainment Pack za Windows 3.1, kar jo je zaneslo v milijone domov. Čeprav igra uradno ni bila deležna nadaljevanja, je prejela številne odvrtke in rimejke, med drugim za PS2 in DS leta 2008 in za iphone leto kasneje. Mobilije so zanjo posebej rodovitna prst, saj je iteracij prvotnega koncepta zanje na stotine. A še bolj manično Mania miglja v drobovju večjih in sodobnejših naslovov, ki so na njej utemeljile razne miniigre, največkrat hekerske. Takoj pridejo na misel tovrstne procedure v Saints Row IV ter Bioshocku. Čeprav njegov glavni dizajner Paul Hellquist trdi, da se pri vodnousmerjevalni minici ni zgledoval po starodavnici, je podobnost očitna. Ni slabo za nekaj, kar si je pred četrt stoletja izmislilo prgišče študentov!



Gears of War 4


Takile so Gears: 'moška' tretjeosebna streljanka, v kateri s kolegi trebiš tujski svet pošasti in robotov ter se veliko skrivaš v zaklonih, sicer brž srečaš Stvarnika.


Gnjusi iz nove frakcije Swarm so raznoteri, od tehle malih, hitrih napadalcev, ki te šlatajo po riti, prek skakajoče strelskih govnačev do požrešnih variant The Bitch.


Morilski kovineži so prvi sovražniki, na katere naletiš. Od tehle korpulentnežev, ki eksplodirajo, ko imajo vsega dosti, do sond, ki te skušajo elektrokutirati na blizu.

Ko osnuješ firmo z imenom Epic Megagames ('epic' in 'mega', woo-hoo!), ti dol visi za subtilnost. Delaš pravomoške akcijade, kot so Unreal Tournament, Infinity Blade in Paragon, ter kažeš fakiča dušebrižnikom, ki opozarjajo, da igrice kvarijo otroke in napeljujejo k nasilju. "Pfft, naše ga USTVARJAJO!!!" ob takih očitkih veprasto zakruli pobalinski dizajner CliffyB. Tip, ki se ga bodo v razsvetljenih šolskih predmetnikih 22. stoletja spominjali v vlogi oblikovalca najbolj testosteronske, mišičnjaške, eksplozivne in namenoma neandertalske streljačine naše dobe, Gears of War. Šur, šur, nič ne rečem, v Call of Dutyjih naluknjaš marsikakšno bradato betico in v Battlefieldih zavdaš nemalo tankom. A trenutki, ko z motorko, montirano na brzostrelko, raztelesiš zobatega pošastka, da kri in čreva med ječanjem huskvarne pršijo po navidezni kameri, nakar z bazuko pošlješ rakom žvižgat oklepljenega kvazidinozavra, so ipak za stopnjo ali dve više po Richterjevi lestvici.
Tretjeosebna serija resda ni na radarju običajnega Slovenca, saj je bila donedavna razen prvenca narejena le za xbox 360. (Microsoft, resno, kakšna debilna praksa je to?!) A zdaj je prišla štirica, storjena tako za Windows kot za xbox one, pri čemer z enim digitalnim nakupom dobiš kodo za oba sistema, platformi pa si delita tudi napredek v kampanji in večigralsko povezovanje. Odslej lahko vsakdo s solidnim pecejem izkusi godljo, v kateri nepovratno tiči planet Sera, nekakšen purgatorij prihodnosti. Tam živeči se trpljenja ne morejo znebiti niti četrt stoletja po navideznem pregnanju pošastnih Locustov in Lambentov, ki so zlezli iz podzemlja in jeli klati. Zatrli so jih s posebnim orožjem, ki je istočasno izbrisalo vse zaloge emulzijskega energenta in destabiliziralo ozračje, tako da zdaj prebivalstvo ogrožajo uničujoči viharji. A kmalu si bodo navadni ljudje še želeli, da bi jih bičali zgolj orkani, kajti vali se sveža grožnja in z njo nova vojna. COGi, vstanite, ustrelite!

Kot Fenix iz pepela

Ne pričakuj, da boš brezšivno nadaljeval klavske odprave Marcusa Fenixa, Cola in ostalih članov navidezne ekipe ameriškega nogometa, saj je časovni okvir drugačen. V glavni vlogi je nova, mlada, rasno uravnotežena posadka, ki jo tvorijo hrabra hispanska dečva iz vrst odpadnikov, ki živijo zunaj mest in oporišč, temnopolt soldat in Fenixov sin JD. Najprej se novinci spopadejo s frišno nevarnostjo, robotsko vojsko v službi elite. Vendar ne traja dolgo, da grde čekanaste betice dvignejo stari znanci, ki nikakor nočejo podleči. V skladu z reklom, da zlo ne izgine, le

spremeni se, med iskanjem ugrabljenih prijateljev in žlahte naletijo na zmutirane sitnobe, s katerimi se je svojčas boril Fenix – nakar je čas za naval frišnih neprijateljev ...
Kakšnih petnajst ur dolga hajka meša občutek iz prvega in drugega dela, ko so naokoli leteli mastni vici, mesarski dovtipi ter homoerotična namigovanja, in trojke, ki je zavila v ne najbolj posrečeno dramatično resnobnost. Razumem, da novi razvijalci The Coalition za vrnitev k siravosti z začetka serije izpred desetih let niso imeli pravih ljudi z zadostno količino žmohta. Navsezadnje si take štimunge verjetno ni želel niti izdajatelj. Je pa posledica to, da štorija ni prav zapomnljiva. Pravzaprav ne počneš drugega, kot da med zasledovanjem pošasti poslušaš slabše vice kot svojčas in opazuješ, kako se precej normalni JD zbližuje z dečvo. Širše slike je v tej otvoritvi nove dobe za Gears bolj malo, tako kot je je bilo v enki, in viščevski konec z amuletno referenco, ki jo bodo doumeli le znalci niza, pride hudo iznenada. Zdaj pa spet čakat dve leti! No, dotlej bo četrto Kolesje vojne nudilo obilo rešetaške zabave, ki nove gradnike meša z uveljavljenimi. Coalition so storili podobno kakor 343 Industries, ki so prevzeli skrbništvo nad Halom od Bungieja in ga premesili v nekaj znanega, toda vseeno drugačnega.

Staro za novo

V mnogočem je štirica taisti Gears, v katerega smo se zaljubili ob zori xboxa 360. Spoštovanje izročila je vidno v pogostem streljanju iz zaklona, prihuljenem teku (roadie runu), nebrzdanih krvošpricih, masakriranju sovragov od blizu s slovitim lancerjem, naraščajoče rdečim zobnikom sredi zaslona, ki simbolizira nivo poškodb, in delovanjem v druščini, saj je to toliko samotarska kot sodelovalna igra. Pa po aktivnem reloadu, čekanastih nasprotnikih in luknjah v tleh, iz katerih lazijo, srhljivih vstavkih, občasnem izbiranju poti naprej, hoji med kamnitimi zgradbami, širom podzemnih kavern in po zapuščenih fabrikah, oživljanju sotrpinov, hudih orožjih, kot sta šibrenica 'gnasher' in eksplozivni lok, ter nažiganju iz statičnih mitraljezov. Pozabili niso niti na kitarski rif, ki označuje konec trenutnega spopada, in na nenehno odpiranje vrat z brco. Pravi desc ne trka in ne kljuka, ampak vdira in prodira!
Gears 4 potemtakem ostajajo značilen predstavnik serije, ki stavi na velikopotezni spektakel, rušenja hribov, titanske šefe in nasploh vtis 'big and loud and guts and glory', kot bi vsrkali um Michaela Baya in ga prelili v programsko kodo. Vendar se Coalition niso le klanjali Epicu in Cliffyju, marveč so, v nasprotju s prvim vtisom ob dokaj lenobnem štartu kampanje, v mozaik dodali številne dele in okruške. Kakšnega posebnega skoka naprej niso izvedli; mogoče si niso upali, morda niso smeli ali jim ni uspelo. A ko se ozrem po preigranem, si kljub neuresničenim željam rečem, uf, hude Gearse sem dal skozi, grem še enkrat. Večjega komplimenta od nekoga, ki se je Fenixovih mahinacij in masturbacij že nekoliko naveličal, ne bi mogli prejeti.

Vremenske neprilike

Kljub pričakovanjem so novinci Coalition znali razgibati malce postan recept, kar so storili na bolj posrečen in smiseln način kot poljski norci People Can Fly, ki so naredili odvrtek Judgment. Gears 4 je zadosti drugačen od priljubljenih trzalnih šuterjev, kot sta CoD in Doom. Premikanje oklepljenih soldatov


Stara garda predaja smrtonosno štafeto mladi. Ja, steroidni Marko je v igri, ne bom pa izdal, v kakšni meri, saj bi tako štorijo oropal še tisto malo nepredvidljivosti.


Naj odstranjuješ takele šefe ali navadne neprijatelje, kontrole so enako v redu z miško in tipkovnico ter joypadom. Slednji nikakor ni obvezna oprema.



Največji masaker demonskih nepridipravov izvedeš v Doomu, vendar mu Gears 4 ne sledijo prav dosti zadaj. Tale kanalja bo pod lancerjem razpadla na čevapčiče.



Na nekaj mestih po dva člana druščine sodelovalno nekaj storita, na primer obrneta ventila ali pahneta vrata. Smiselno, saj niti na enem mestu ne ostaneš sam.


Špil ima nadvse rad presenečenja, ko ti vrže golido monstrumov za vrat takrat, ko že misliš, da imaš mir. Sledita tuljenje verižne žage in grl umirajoče kanalje. Aaah.

je počasno, uspeh pa daleč bolj kot na šmajsanju med gibanjem temelji na tičanju v zaklonih, menjavanju slednjih, da si odpreš pogled na ranljivi bok zabarikadiranega sovraga, in preciznem, vztrajnem razpošiljanju svinca. Headshoti padajo samo s snajpericami in revolverji, ki imajo omejeno strelivo. Nižjo težavnost kot izbereš, bolj direktno je mogoče napadati in večkrat koga okusno razrežeš od blizu. Višja kot je, bolj je napredek odvisen od kontroliranja prostora, odstranjevanja prioritetnih tarč in upoštevanja spremljevalcev. Te lahko monstrumi ranijo, nakar sčasoma podležejo in je treba spet od zadnjega zapika, kot bi ugonobili tebe.

To se sliši v nasprotju s slikami, ki napeljujejo na prostodušno klanje deluks. In res je prvi ter najbolj vidni obraz Gearsov že od dvojke naprej tisti spektakularno in destrukcijsko razturaški, da ne rečem trumpovsko ameriški. Boo-ya!, in vse, kar spada zraven. Štirica pri tem ne gre do enajst, saj je treba še kaj prišparati za nadaljevanja, ena taka solidna anihilatorska osmica je pa tole vseeno. Klatiš z neba helikopter robotske armije, ki ti odpihne tričetrt strehe nad glavo, onegaviš velegmizavca spod tal, topotaš v robotu, treseš se pred skrivenčeno inačico gromozanskega brumaka, ki ji pravijo swarmak in je oborožena tako z raketami kot mitraljezi. Tla drhtijo od subwooferskega bobnenja, Unrealov pogon verzije 4 pa poskrbi za bistveno nadgrajene vizualije. Planeta Sera še nismo videli v tako poraščeni obliki, saj doslejšnje skale in kovino prekrivajo številne liane, vmes pa se znajdeš v dežju, meglicah in pravcati džungli. Ne le to, na več mestih je treba bežati v stavbe pred napredujočim viharjem, ki kar med streljanjem odnaša okolico in kose sovražnih trupelc (nepozaben pogled, ki ga v drugih streljankah ne srečaš!). Drugod z začno z neba švigati strele, ki nato v nepredvidljivih vzorcih lazijo po tleh, ti pa moraš teči med njimi in paziti, da te ne scvrejo. Lepa popestritev, ki zna v naslednjih delih doživeti občutne nadgradnje.

Žuželčnjad in moj grad

A vendarle Gearsi niso plitki in neumni špili, kar štirica nadalje nadgradi. V enici si se venomer hulil za zaboji, stenami in priročno nameščenimi betonskimi zidki, boji pa so bili slični prvi svetovni vojni, kjer sta se sprti strani obstreljevali vsaka iz svojega jarka. Nato smo prek 'druge svetovne', kjer so situacije postale nekoliko bolj tekoče in si bil iz zavetja primoran teči še zaradi česa drugega kot natančno merjene granate, prišli do zdajšnje situacije, kjer v zaklonu sploh nisi več varen. Za to poskrbijo odlično zamišljeni in izvedeni novi sovražniki, ki so iz mene iztisnili toliko švica, kot se v zvrsti že dolgo ni pripetilo. Četudi prenovljenih, s kristali ozaljšanih Locustov ne krasi bistveno nadgrajena umetna pamet. Ta je glede premeščanja in šicanja v redu, a ne zna taktično sodelovati, izvaja trapaste samomorilske napade in se pusti neprizadeto streljati v bok do crkota. V tem vidim zgrešeno priložnost, saj bi lahko prerezali vez s preteklostjo in za tiste, ki bi to hoteli, ustvarili bote, s katerimi bi se resnično dinamično vojskoval, namesto da se bojiš zlasti njihove količine in ubojite moči. To prinesejo zlasti scioni, hrustovske nakaze, ki vihtijo težke mitraljeze, izstreljevala krožnih žag in novo krepelce dropshot. To je zanimiva napravica, ki v ravni črti odpošlje zračni izstrelek, ki se nato na želeni razdalji zasadi v tla in čez nekaj sekund eksplodira. Kakopak je žur še večji, ko reč zapleniš in enako igranko na leđima izvedeš na sovragih. A pomisli: zakaj tako orožje sploh obstaja? Seveda, zato, da te speha iz zaklona in razgiba igranje.

Vendar to niso edine izgruntavščine, namenjene temu, da te zbrcajo v skrivajočo se rit. K temu pripomorejo bestialni sovragi iz nove frakcije Swarm, ki napadajo s telesi in odlično dopolnijo rešetalne kanalje. Mednje sodijo naspidirani opičji pošastki, ki po lambentskem zgledu masovno pridrvijo nadte in povzročijo težko zmedo. Kakopak jih je najbolje sesekljati z lancerjem, kar pa ni lahko, ko jih začno čez čas spremljati oboroženci ali so spremljevalci šefov. V enem takih bojev te afne recimo garbajo, medtem ko z druge strani sobane prežijo lokostrelski snajperji. Bonbonček je, da se dostikrat izvalijo iz velikih rdečih zapredkov, ki hkrati rabijo kot zakloni ... nakar razpadejo in ven priletijo ihtavci! Spet drugod se skrivaš za velikimi verigami, ki se ritemsko umikajo, tako da moraš stalno menjavati pozicijo, ob čemer te lahko udar ketne ob neprevidnosti zmlinči. A najbolj ti zavdajo večje swarmerske pošasti, tako tiste, ki rade skačejo med zakloni, kot pajkovske, ki te elektrokutirajo z daljave, nakar te kot kakšne šelobke pogoltnejo in jo začno s tvojim ohromljenim telesom v vampu durhati na varno. Če te kolegi s streli v spodnji del odurnosti ne rešijo, je za vekomaj po tebi, ob čemer si ne moreš kaj, da te ne bi spreletel srh. Ker so swarmerski pizdontarji še večje gobe za svinec kot Locusti, so obračuni dolgi, napeti in prežeti z adrenalinom. Na vsak način pa jih ne moreš opraviti tako, da nekje neaktivno čemiš in oponašaš šotorsko krilo.

AKTIVNO POLNJENJE

"Active reload" je genialna pogruntavščina, ki jo je tako malo iger vsrkalo zato, ker je intimno povezana z Gears. V običajnih streljankah, na katerih nista pustila pečata Epic in CliffyB, orožje nabiješ s pritiskom na gumb in čao. Kolesja pa iz tega naredijo manjšo znanost. Ker je dogajanje počasnejše, traja tudi polnjenje pušk, in da igralec vmes ne bi postal hud, ker ni zaposlen, so prišli na fino idejo. Če pritisne knof za reload v pravem trenutku, bo deležen hitrejše menjave nabojnika, če to okno zgreši, pa bo kaznovan s tem, da krepelce krajši čas ne bo delovalo. Pri tem se ni treba zanašati na občutek, marveč na črtico, ki steče z leve proti desni pod sličico orožja. Stalno tehtanje nagrade in kazni je že samo po sebi nadvse kul in Gearsom svoje. Še bolj pa pride do izraza, ko se učinkovno okno po več uspešnih polnjenjih zmanjša na tanko črto, ti pa se sredi srdite bitke skušaš premeščati in veš, da bo zatik orožja skoraj gotovo pomenil smrt.


Spoštovanje minulih epizod je očitno, med drugim v tutorialu, ki ga tvorijo skoki v preteklost. Tu si v vlogi navadnih soldatov, ki so bili deležni drugačne usode kot Fenix.

Večoblično večstrelstvo

Ko opraviš s kampanjo, ki je žal po starem linearna (izvzemši kakšna tri mesta, kjer je moč izbrati en ali drug del poti), je na vrsti močna večigralska komponenta. Tvorita jo tekmovalni in sodelovalni internetni ali lokalni del za dva na razdeljenem zaslonu, kar je po vsesplošnem odpadanju kavčnega co-opa v videoigrah na vsak način pohvalno. Celo PC ima to opcijo! Nekatere bo zmotilo dejstvo, da je moč kampanjo tudi po netu opravljati le v dvoje in ne več v troje ali četvero kot prej, vendar me to osebno ni zmotilo. V tej obliki na solidni težavnosti je Gears 4 še boljša izkušnja.

Najboljša pa je za moje pojme v drugem tovariškem modusu, horde 3.0. Tu skušaš na spletu kot udeleženec petčlanske posadke preživeti petdeset zmerom močnejših valov sovragov. Od hodečih robotov in njihovih z energijskimi preprekami zaščitenih gospodarjev prek Locustov do slehernega člana Swarma. Prizorišč ni obilo, a je sleherno odlično načrtovano, s 'kanali', ki jih je treba nadzorovati, in središčem, kjer obnavljaš strelivo ter oživljaš padle kamerade. Novost je replikator, zaboj, ki v zameno za s trupel nabrano energijo generira obrambne strukture, kot so topovi in bodeča žica. Te je treba modro razporediti, na voljo pa je tudi več poklicev in nabiranje izkušenj ter veščin, da je zanimivo na dolgi rok. Horda v tehle Gearsih je najboljša izvedenka koncepta, s katerim je serija začela že zgodaj, in ga dobro nadgradi ter osveži. Fantastično jo je igrati, zlasti v ekipi, ki ve, kaj počne.

Drugače odmev horde srečaš že v samotarski kampanji, kjer se na par mestih zabarikadiraš in braniš pozicijo proti valovom gravžarjev. Res manjka le še sposobnejša pamet! Te si kakopak deležen v tekmovalnem multiju, ki ga krasijo dobro oblikovana nova prizorišča, gladkejše premikanje med ovirami, kar nadalje razgiba njega dni jako statično igranje, ter domiselni novi načini, ki dopolnijo klasični moštveni deathmatch. Dodgeball, kar je ameriški izraz za naš 'med dvema ognjema', omogoči vrnitev ubitega tovariša, ko umre eden od sovražnikov, arms race pa ekipi omeji izbiro orožij.

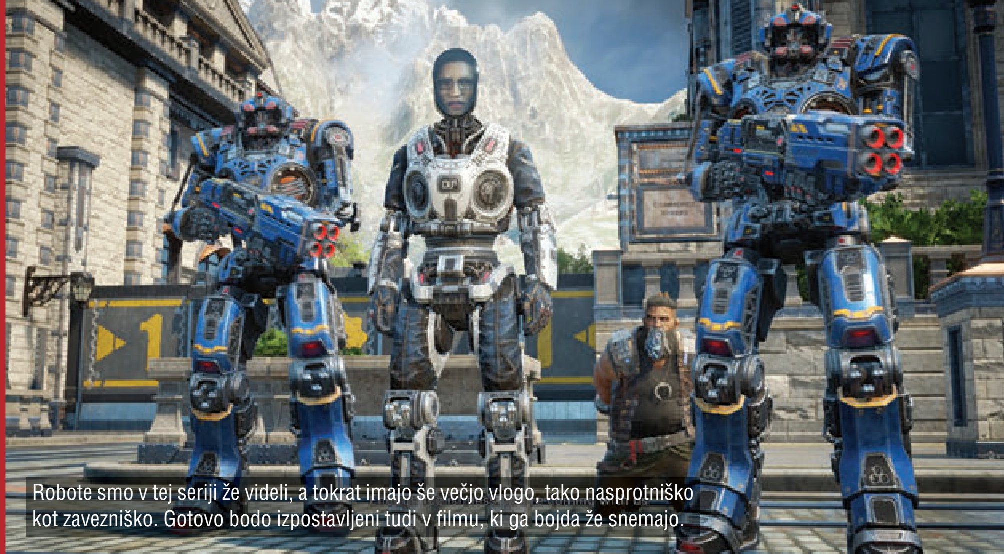
COGov fant pri punci spi!

Ko kakšna uveljavljena serija iger zamenja skrbnike, je modno klanjati se staremu in se zmrdovati nad novim. Vendar menim, da so The Coalition štafeto prevzeli s polnim žarom in ustvarili soliden izdelek, ki spoštuje loro, a jo hkrati mahne po svoje. Ne delam si utvar, da bo v tej deleži Battlefielda in Overwatcha postavil prodajne rekorde, in nekatere stvari bi bilo treba še popraviti in razširiti. En tak element je denimo robotska vojska, za katero se zdi, da smo šele popraskali površje. Šefi pa bi lahko imeli kompleksnejše vzorce in se odpovedali svetlečim točkam. A kogar zanima širši pogled, naj ve, da gre za eno vznemirljivejših streljank letošnjika in za hvalevredno obnovo bombastične franšize Gears of War.

Hej, brigade, hitite, razpodite, zatrite, požigalce COGovskih domov! Hej, mašinca, zagodi, naj odmeva povsodi, naš pozdrav iz Snet'ga gozdov!

85 **strelski spektakel s taktičnim zaledjem ✔ agilni, smrtonosni novi sovražniki ✔ v zaklonu nisi nič več varen! ✔ izredno privlačno tovarištvo ✔ udarna podoba in estetika ✔ nasprotniki ne sodelujejo in so taktično podhranjeni ✖ medla zgodba ✖ bedne skrivnosti ✖**

The Coalition / Microsoft za PC in xbox one


Robote smo v tej seriji že videli, a tokrat imajo še večjo vlogo, tako nasprotniško kot zavezniško. Gotovo bodo izpostavljeni tudi v filmu, ki ga bojda že snemajo.


Gears 4 ni en sam strelski sprehod, temveč na več mestih lastnoročno razporediš obrambne naprave, kot so mitraljezi. Uspeh je še kako odvisen od tega, kam jih daš.



V spopadu s kovinskim čmrljem bodo uživali tudi lastniki normalnih pecejev, saj je igra dobro optimizirana. Nudi številne grafične opcije in podrobne opise njih.


V multiplayerju ne igraš le kot JD, temveč je na razpolago na ducate kožic. Zanimivo, da je glasbe malo in da vzdušje zori iz učinkov ter njene odsotnosti.





V igri je trenutno dvanajst narodov, od Avstrijcev do Francozov, ki se v enotah razlikujejo precej malenkostno. Tudi pri barkačah, saj imajo vsi podoben spisek galej, fregat in linijskih ladij.

Cossacks 3

Poldrugih deset jeseni je preteklo, odkar so gospodič Sneti v Cossacks prvikrat slovo materi dali in z mušketo na ramah na vojno šli. Mnogo so ob ropotu vojaških bobnov starocelinske grude prehodili, sovragov pohabili in utrdb v plamenih dol poslali. Tedanji klici oficirjev in rožljanje orožja so nato v mnogih povestih vnukom odzvanjali inu debele bukvice polnili. A kakor je že starinska slovenščina nam hecna reč, mi ni, da bi jo nenehno žlobudral, in podobno se je tudi recept prvotnih Kozakov iz 2000 do danes že malo skisal. To je važno poudariti, kajti ko je ukrajinska hiša GSC Game World predlani vstala iz pepela, so se njeni načelujoči odločili, da s trojko najprej obudijo serijo realnočasovnih strategij Cossacks. In to kar na juriš čez polje s tem, da pomladijo enico.

Imperiji smodnika

Cossacks 3 je predvsem videzna preobleka izvirnika na novem grafičnem pogonu in z novo fiziko, ki topovske krogle izstreljuje bolj verno. Strumno postavljeni soldatje so povsem v tri-de in zloščeni oklepi pruskih kirasirjev se bleščijo v soncu. Igralne svežine je po drugi plati bore malo, saj je mehanika skorajda v celoti preslikana, z vsemi neumnostmi vred. So pa originalne kampanje zamenjali s peterico povsem frišnih in nekaj nove vsebine vendarle je. Ljubitelji serije so zato trojko, polno nostalgičnih solza, bržkone nabavili že impulzivno, saj košta nižjih 20 evrov. Takšnih je verjetno kar dosti, saj so bili Kozaki svojčas eden najuspešnejših naslovov z vzhoda. Kaj pa oni, ki se z njimi srečujejo prvič? Cossacks so v grobem inačica Age of Empires z novoveškim vojskovanjem, ko so vladale muškete in zgodnje topništvo. Kljub kozaškemu naslovu se ne omejuje na ta vzhodnoslovanski narod, marveč pokriva mnogo evropskega dogajanja v 17. in 18. stoletju, vključno s pomorstvom. Takrat so se spopadi odvijali tako, da so sovražne črte strelcev korakale ena proti drugi in se v oblakih smodniškega dima obmetavale s svincem, dokler je ni ena stran zaradi krvavih izgub podurhala. Poglavitni odmik igre od AoE je v tem, da je moč večjo gručo vojakov s pomočjo oficirja in bobnarja združiti v kompaktno enoto, ki se lahko razporedi v formacije različnih oblik – vrsto, kolono, ali kvadrat. Odvisno od situacije, denimo obrambe pred konjeniškim naskokom. V ostalih elementih ohranja premiso Imperijev, zlasti v potrebi po podrobnem razvoju ekonomije skozi grajenje prostranega mesteca, kjer štancaš soldatesko kot v ostalih klasičnih realnočasovkah. Da imajo možje dovolj živeža in kanoni ne ostanejo brez smodnika, je treba nenehno zagotavljati šesterico surovin. Pa v akademijah raziskovati nadgradnje in stavbe dobro zaščititi z obzidji ter stražnimi stolpi.

Bajonet med rebra

Zmaga je zato stvar tako dobrega gospodarjenja kot poveljevanja, saj te glave lahko staneta tako pomanjkanje sil kot njihovo brezumno pošiljanje v mesoreznico. Mušketirji z vrhov gričev streljajo dlje, topničarji pa niso preveč odporni na sablje konjenice. A tu začne v uč žokati vsesplošna plitvost sistema. Igra nima vdelanega principa morale iz naslednikov in tudi ne veteranskih izkušenj enot. Najbolj pa mi je šlo na jetra ohranjanje okornih vmesniških ukazov. Da ustvariš formacijo, moraš posebej ustvariti tako vojake kot oficirje in bobnarje, ker se tu vse izdeluje posamič, jih loviti po karti in ročno združevati. Za povrh je obnašanje življa hroščato, tako na tvoji kot sovražni strani. Ob izidu umetna pamet sploh ni znala graditi ladij! Zaradi vsega tega je izkušnja nerodna.

Nove kampanje se lotevajo zanimivih podvigov, kot je angleška državljanska vojna z bitko pri Nasebyju in zlata leta poljsko-litvanske unije do drugega spopada pri Hotinu. Toda napete kaj prida niso, saj v glavnem pošiljaš soldate od ene puščice do druge, gradiš postojanke in napadaš – podobno kot v skirmishu ali igri na liniji. Tam se more udariti do osem igralcev, ki koristijo uradni strežnik, vendar ta nima pametnih naprednosti, kot so lestvice igralcev. Uzreti ogromne zaplate barvitih uniform, ki korakajo čez polje, je tako po vseh letih še vedno najbolj impresivna lastnost te igre in čar se, moram reči, še ni povsem izpel. A izkušnja je po nepotrebnem okorela in bi ji bolj pritikal naziv Cossacks HD kot 3. Tako je kljub nižji ceni ne morem baš priporočiti, saj je obstala v času kot Turki pred dunajskim obzidjem.

Aggressorja valpet spet odvleče na vojno, kjer uzre enake grozote in brezumje kot davno tega.

56 ogromno vojakov ✔ simpatičen videz ✔ nižja cena ✔ zastarela mehanika ✖ zaspana kampanja ✖ hrošči ✖ GSC Game World





Še ena cvetka nerodnega nadzora: sovrag ti lahko hiške zaseže, če niso zastražene. To pomeni, da moraš soldatom ročno odrejati branjenje sleherne od mnogih bajtic posebej. Totalen užitek!

Stepni svobodnjaki

Aggressor si priviha dolge brke, zajaha bojnega konja in s Kozaki na kratko odjezdi skozi burno zgodovino samovoljnih vojščakov z vzhoda Evrope.

Kozaki so najboljša lahka konjenica, kar sem jih videl," **se je v ruski zimi pridušal Napoleon. *"Če bi jih imel v svoji vojski, bi z njimi prišel do konca sveta!"* Za laika so Kozaki bržda eno tistih divjih plemen s srboritimi možakarji azijatskih obraznih potez, ki so na konjih pridivjali z vzhoda, počeli direndaj, nato spili kumis in odplesali kazačok. Podobno kot Tatari ali Mongoli. Toda hištorija Kozakov je bližja Evropi in sila zanimiva, saj je njihova trmasta neodvisnost močno zaznamovala razvoj področja današnje Ukrajine s širšo okolico. Usoda teh nikogaršnjih podložnikov ostro izrisuje neustavljivost napredka, s katerim so bili vselej v kompliciranem odnosu.**



Paradni marš Kozakov od Moskve do Pariza izpred štirih let v čast dvestoti obletnici boja z Napoleonom. Narod je tradicionalno vdan pravoslavni Cerkvi, a izrazita privrženost Rusiji je mlajša in izvira iz zadnjih dveh stoletij.

Veter v laseh

Kozaki so razmeroma mlad narod in niso osnovani na etničnosti v krvnem smislu, saj rodovno prihajajo z vseh vetrov. Oblikovali so se približno v 14. stoletju na pogorišču hazarske države, to je okoli rek Dneper in Don na vzhodu današnje Ukrajine in severno od Kavkaza. V nestanovitnosti in brezvladju tistega časa, ki so ga zaznamovale mongolske invazije, je rodovitna stepa vabila vse z iznajdljivostjo in pogumom. Klicu so se odzvali tamkaj domorodni Kumani, pa mnogi Poljaki, Tatari, Mongoli, Moldavci in drugi. Zrasle se številne skupnosti napol nomadskih ljudi, ki so malo potovali in malo kmetovali. Predvsem pa se ravsali z vsemi sosedi, zlasti s Tatari. Zato so skozi desetletja privzeli močno militaristično tradicijo, vezano na boj v sedlu.

Skupna Kozakom je bila srdita želja po neodvisnosti, na kateri so zgradili trden politični aparat. Sleherno pleme je imelo skupščino *(rada)*, ki je volila poglavarja – *hetmana* in premogla za tisti čas napreden uradniški sistem starešin, sodnikov ter pisarjev. Kljub navzven nomadski podobi so imeli dobro izobraževanje in nadpovprečno velik delež ljudi glede na ostale narode je znal brati ter pisati! Družba je bila vojaško organizirana, da je moglo pleme ob preteči nevarnosti v karseda kratkem času zbrati bojno formacijo in odjahati. Zato se niso pustili komandirati veljakom 'uradnih držav', kot je bila tistihmal Poljsko-litovska unija. Ko so se Osmani v 16. stoletju pritožili ruskim grofom, naj zauzdajo divjake, ker napadajo njihove trgovske poti, so dobili odgovor, da *"Oni niso nikomur podložni in gredo na vojno, kadar se jim zahoče."* Od tu izvor naziva, saj kumanska beseda 'kozak' pomeni svobodnega moža, izhaja pa iz turške besede 'kazak'.


Pobrito glavo s čopom in zavihane brke uzreš le še na festivalih narodnih noš. Nasprotno pa se je fizično zahtevni ples kazačok iz Ukrajine razširil še po Rusiji.


Ko so si ruski carji Kozake podjarmili, so jih pridoma uporabili za osvajalske pohode v še neosvojene predele. Na primer čez Kavkaz ali v Sibirijo, kar kaže slikarija. Znali so se odlično orientirati in niso zahtevali dosti živeža.


Z zgodovinskim razvojem vojaške taktike je bilo za divje jezdece vse manj prostora, saj so bili zaradi slabše discipline v prvih bojnih črtah 19. stoletja že slabši od redne konjenice. Še vedno pa so bili daleč najboljši izvidniki.


Mobitel, kalašnikovka in tradicionalna kučma – čas temu narodu ni prizanašal. Večina se jih v ukrajinskem konfliktu bori na strani proruskih separatistov, ob čemer se lahko sleherni poznavalec njihove hištorije cinično nasmehne.

Spremenljivi časi

Okoliške države so si kajpak te nestanovitne bojevnike želele na vse kriplje pridobiti pod svoj vpliv, zato tam okoli ni bilo nikdar miru. Bodisi so Kozaki v zameno za ugodnosti služili ruskim, poljskim in drugim vladarjem kot obmejna straža in konjska nadloga za njihove nasprotnike ... bodisi so se jim uprli, ko so grofje preveč pritisnili na svobodnjake. Ta burna obdobja številnih bolj ali manj velikih vojn uzreš v romanih Gogolja (Taras Bulba) in Sienkiewicza ter seveda v Tolstojevih Kozakih. Skoznje so jezdeci pridobili legendaren sloves, saj so jih države uporabljale kot elitne enote. Toda nikdar niso mogle biti prepričane, da ne bodo v naslednjem spopadu jurišali z nasprotne strani.

Žilavosti navkljub se Kozaki napredku niso mogli upirati v nedogled. V 17. stoletju jih je pričela najprej razjedati notranja nesložnost. Starešine so si zaželeli plemiških prednosti, s katerimi so jim korenček molili veljaki. Mlajši in prišleki od zunaj (Kozak je mogel postati vsakdo, ki je šel skozi vajeništvo) pa so več dali na tradicijo neodvisnosti. To so vladarji, kot je bila Katarina Velika, znali izkoristiti in z represijo narod postopno vklenili v državni sistem. Dežele, kjer so plemenske naselbine sestavljale neke sorte zrahljano kozaško obliko držav – hetmanate – so tako imperiji končno povsem vsrkali. V carski Rusiji 19. stoletja so bili Kozaki deležni le še delne avtonomije in oprostitve davkov v zameno za dvajsetletno služenje v carjevi vojski.

Hrbet jim je naposled zlomila zgodovinsko napačna odločitev, da se v ruski državljanski vojni po oktobrski revoluciji leta 1917 postavijo na stran protikomunistične Bele armade, ki je bila poražena. Boljševiki so se kruto maščevali in izvedli etnično čiščenje grozljivih dimenzij. Okrog štiristo tisoč Kozakov so pomorili in deportirali v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, vsaj še enkrat toliko jih je pomrlo med zimsko lakoto 1932-33. Zato so se nekatere kozaške skupnosti v drugi svetovni vojni borile na strani nacistov, ki so jih uporabljali predvsem za preganjanje partizanov. Po vojni so Britanci te kolaborante predali Sovjetom, kar še danes velja za izdajo. Toda še vedno jih je največ služilo Stalinu in naposled so si z odličnim izkazom v bojih priborili vsaj častivredni gardni status v Rdeči armadi.

Vroča kri

Čeprav so se lojalni Kozaki v očeh komunistov za silo odkupili, niso mogli mimo dejstva, da je druga svetovna vojna pomenila brezpogojni zaton konjenice in s tem dobršnega dela njihove identitete. V industrializiranem vzhodnem bloku so se izgubili v morju delavcev ali vodili odmaknjeno življenje kmetovalcev. A narodni zanos je še tlel, kar se je pokazalo po razpadu Sovjetske zveze, ko so pričele mnoge skupnosti obujati izročilo. Celo do te mere, da so od ruskih regionalnih oblasti zahtevali avtonomnost svojih lokalnih uprav in so je nekaj uspeli izprositi. Danes je po zadnjem popisu uradno okrog 140.000 Rusov kozaške narodnosti. Kakor kažejo moderni vojaški konflikti, jih borbenost še ni zapustila, saj si jih mogel kot najemnike najti v čečenskih in gruzijski vojni, pa seveda v še vedno trajajočem ukrajinskem spopadu. Le konja so dokončno zamenjali za kalašnikovko. V Rusiji vznikajo kadetnice, ki mlade Kozake pod križi pravoslavne Cerkve urijo v tradicionalnih veščinah borbe. Postali so močno orodje tamkajšnjih konservativcev, svobodno jezdenje prek stepe pa je le še oddaljen spomin.



Zaradi možnosti drobitve na koščke je svet tudi v Starboundu načeloma sestavljen iz kvadratkov. Toda objekte odlikuje obilica grafičnih detajlov, še posebno pa navdušijo lepo izrisana ozadja.



Starbound



Aggressor z letečo vesoljsko garsonjero poleti v neznano. Tam najde lušten kotiček za gojenje korenja in paprike.

79 raznoliki, bogati svetovi ✔ ploščadništvo ✔ lepa podoba ✔ kopanje in grajenje ✔ neroden boj ✖ precej vsebinskih lukenj ✖

Chucklefish za PC

Pred petimi leti je Terraria dokazala, da Minecraftov kramparski recept odlično vžge v dveh ploščadnih dimenzijah. Okoli nje se je nagrmadila zagrizena skupnost, ki pa so jo avtorji hladno stuširali z objavo, da igre ne bodo več posodabljali. Živelj je obupano iskal nadomestek in ga našel v leta 2012 napovedanem Starboundu. Ta naj bi bil nič manj kot dušna Terraria 2, v kateri boš potoval med planeti, poleg česar si med avtorji v studiu Chucklefish našel ljudi, ki so izdelali vzornika. Nič čudnega, da je špil skozi žicanja nabral prek tri milijone dolarjev! Toda hehetajoče ribice so lenarile in grozilo je, da bo Starbound odšel po Dukovih stopinjah, saj early accessu ni hotelo biti konca. Iz njegovega primeža se je izvil šele pred kratkim, potem ko so ljubitelji nad njim že trikrat obupali. Kakšno čorbo smo naposled dobili?

Na tuji zemlji

Starbound je zgrajen okoli rovarjenja po naključno napravljenem terenu, podobno kot neka druga še kar znana igra, ki se začne na M. Oziroma T. Le da je tu okolij več, ker lahko potuješ med planeti. S pikslastim možicljem, ki ga gledaš od strani, se je moč zakopati v praktično vsako stvar, od zemlje do zidov bajtic nič hudega sluteče vasice. Nakopani material pospraviš v žep, nakar ga uporabiš za grajenje stavb ali obrt, saj je moč sestaviti čuda reči, od motike do teleporterja. Zaradi futurističnega sveta junaček nima več v rokah krampa, marveč univerzalni manipulator, ki srka kamenje in ga je moč nadgrajevati s čipi. Pravzaprav je tole malce zmešan kozmos, saj se vesoljske ladje in raketni šolni prepletajo z meči in ročnim zalivanjem paradižnika. Univerzum tako ni čisto konsistenten, a je šaljivo prijeten in predstavljen v prelestni risani podobi, ki je res za stopnjo naprej od Terrarije.

P(r)odiranje terena še vedno terja dosti časa. Največji del napredovanja lika je namreč vezan na kovanje vse naprednejših oklepov in krepalic, ki jih napraviš iz vse redkejših rud, najdenih v vse bolj nevarnih, odmaknjenih predelih vesolja. Kot v vseh kramparskih igrah moraš biti malo avtista, da zbereš dovolj materiala. Toda okoliši so bogato naphani s skrivnostno in raznoliko vsebino, zato jo rad mahneš po površju ali navzdol. Na planjavah srečaš samosvoje prebivalce in nevarnosti, zato te tudi po več ducatih ur še vedno malo prime srat, ko se podajaš v temno jamo. Če krepneš, je pot od točke prerojevanja lahko dolga. A tudi če si bolj kot raziskovalec pristaš pedantnega ukvarjanja z gradnjo postojank, boš prišel na svoj račun, saj je moč postaviti navdušujoče zgradbe in vanje za stražo vtakniti najete kamerade.

Metroidbound

Med različnimi površji švigaš z vsemirsko barkačo, ki je tvoja osrednja postojanka in jo je moč dodobra povečati. V praznino moraš v lovu za starodavnimi artefakti, ki so ključ do meddimenzionalnega zapora. Tam se prebuja lovkasta kreatura, ki na štartu igre pohrusta Zemljo, kar je res grdo od nje. Starbound je tako kljub peskovniški svobodi dodobra gnan s pripovedjo in kvesti, kar je pomemben odmik glede na vzornika. Premore dosti skriptanih misij, kjer je kopanje onemogočeno in se znajdeš pred običajnimi ploščadarskimi izzivi, ki lepo poživijo dogajanje. Obvezno vkup s pomežikom Metroidu skozi preobražanje v kroglo. Morphanje je sicer ena od nadgradenj, pridobljenih skozi kveste, kar je fejst drugotni način napredovanja.
Ne vesoljsko križarjenje, takšne misije in bogata raznolikost Starbound najbolj ločijo od sorodnih naslovov. Na ladji namreč ne počneš dosti samosvojih stvari, pa tudi visoka tehnologija je nekam podhranjena. Kljub znatni količini vsebine za zahtevanih 14 evrov na več mestih dobiš občutek, da nekaj manjka. Slutnje so pravilne, kajti avtorji so odrezali ogromno obljubljenih reči. Na primer robotske hodce, kompleksnejše vreme in preživetje. Zdaj moraš skrbeti zgolj za hrano in te mraz ne skrbi. Takisto so izostale politične peripetije, kajti sedmerica ras, izmed katerih izbereš igralni lik, se razlikuje zgolj kozmetično. Osebno pa mi gre najbolj na živce neroden boj, saj gibanje ni povsem natančno in je z nekaterimi orožji po neumnem težko zadevati. Tega si tovrstna igra ne bi smela privoščiti. A tolažim se lahko s tem, da Starbound ni ostal izparina, marveč je konec koncev izšel kot prav v redu špil.



Ker so pomembne rude bolj na gosto zbrane bliže središčem planetov, se spuščanju v globino ne izogneš. Jam z zakladi za popestritev kopanja je zares ogromno.



V vesolju ne moreš saditi koruze, zato je treba postojanke postavljati tudi na rodovitnih površjih, da prideš do hrane. Pri tem včasih naletiš na velike nevtralne vasice.

Voda vrne udarec tudi gamerjem



Vse nevarne in manj nevarne snovi, ki jih ljudje brez slabe vesti spustimo neposredno v podtalnico, nam voda slej ko prej vrne nazaj skozi pipo. Včasih traja desetletje ali več, a se nam nesnaga zagotovo vrne v naš kozarec "pitne" vode ali juho, ki jo z vso skrbnostjo in ljubeznijo postrežemo svojim otrokom in vnukom.

Čeprav smo lahko ponosni na naravne danosti in bogate zaloge vode, je voda, ki jo dostavljajo vodovodna in komunalna podjetja do naših domov, žal vse prevečkrat nepitna ali vsaj neokusna in neprijetnega vonja. Vsebnost nevarni mehanskih, kemijskih in bioloških snovi v vodi mora zadostiti mejam dovoljenega. Tudi pretirano kloriranje pitne vode, ki ga prepoznamo po vonju in barvi vode nam sporoča, da je nekaj narobe na vodnem viru.

Voda se lahko onesnaži tudi na poti do nas, če že ni onesnažena na viru, pri samem vodnem zajetju. Plesniv ter sluzast okus in vonj povzročajo alge, plesen in bakterije, ki živijo in se razmnožujejo v vodovodih, motnost je posledica raztopljenih delcev (recimo železa) in usedlin, vonj po gnilih jajcih pa nas opozarja na prisotnost amonijaka. Največkrat onesnaženje opazimo po nenavadni barvi, vonju in recimo kovinskem okusu vode, pogosto pa onesnaženja sploh ne opazimo. Tak je na primer svinec, ki pride v vodo iz spajkanih delov vodovodnih in armaturnih napeljav, ki so bile pogosto v uporabi v gradnji dolgih mestnih vodovodov do konca osemdesetih let. Tako imajo prebivalci mest največ težav z onesnaženjem pitne vode s klorovimi spojinami, bakterijami in svincem. V lokalnih vodovodnih zajetjih, v bolj ruralnih okoljih, pa so lahko v vodi nitrati, pesticidi, bakterije in fekalije.

Zato naj bi na mestu vstopa vodovodne napeljave v objekt namestili samočistilni mehanski vodni filter (npr. 60 mikronski), ki varuje vodovodne napeljave v hiši in priključene armature pred mehanskimi, v vodi netopnimi delci, kot so pesek, mivka, vodna rja in podobno. Če je voda trda, lahko za mehanskim filtrom vgradimo še sistem za mehčanje oziroma nevtralizacijo škodljivih učinkov vodnega kamna. Namesto ionskih naprav lahko uporabimo nevtralizatorje vodnega kamna, ki brez porabe kemikalij in soli vplivajo na obnašanje kalcijevih in magnezijevih karbonatov v vodi, ki imajo po tretiranju veliko manjšo željo in sposobnost lepljenja na cevi, grelnike in pipe.

Viruse, bakterije, klor in težke kovine iz vode odstranjuje mikrobiološki filter. Nesmiselno ga je montirati na vhodu v objekt, saj obstaja možnost, da se bo na poti do porabnika voda spet mikrobiološko onesnažila zaradi odsotnosti dezinfekcijskega sredstva, ki ga v vodi predstavlja klor. Najbolj pogosta rešitev je podpultni filtrni sistem z mehanskim filtrom, ki zadrži vse delce večje od pet mikronov, drugi pa je iz aktivnega oglja in je namenjen zaščiti pred klorom, pesticidi, insekticidi in nasploh izboljšuje okus in vonj vode. V kombinaciji aktivnega oglja s kapilarno membrano nato "polovimo" še morebitne viruse in bakterije v vodi.

Tudi deževnico, ki jo uporabljamo v gospodinjstvu, je treba ustrezno očistiti in poskrbeti za njeno mikrobiološko ustreznost. Preden s strešne površine pride v zbiralnik, je treba z nje odstraniti nečistoče, kot so listje, prah, odmrli mrčes in podobno. Če zaidejo v zbiralnik deževnice, se bodo posedle na dno in začele razpadati. Posledica razpadanja organskih snovi je rast mikroorganizmov, kar se kaže v kalnosti, neprijetnem vonju in okusu vode. Za mikrobiološko neoporečno pitno deževnico priporočamo vgradnjo kombiniranega mehanskega in mikrobiološkega filtra ter UV-dezinfekcijskega sistema.

Če sumite, da je z vašo vodo karkoli narobe, se posvetujte z našim strokovnjakom za pripravo čiste in sveže pitne vode.

Paper Mario: Color Splash



Mario med lahkotnim poskakovanjem čez vrzeli in raziskovanjem pisanih krajev naleti na bele fleke, ki jih mora pobarvati. To prinese cekine in dobrote.







Tole je eden izmed akcijskih delov, ki vsake toliko prekinejo ležerno sprehajanje. Tu zlikovci zvijajo kartonasta tla, junak pa se izmika padajočim marelam.

Marieve frpjske prigode so znane po lahkotnosti, humorju in živopisani papirnati podobi, zlasti ko je govora o nizu Paper Mario. Naslanjajo se predvsem na japonsko igranje vlog z raziskovanjem širnega sveta in poteznimi boji, a receptu dodajo skakanje. Nad njimi smo se nazadnje radovali v luštnem Sticker Staru na 3DSu (J236, 84), na katerega se opira Color Splash za wii U. A čeprav je brkatež foh zamenjal za pleskarstvo, saj zdaj barva okolico, odpravo kazijo manko frišnosti in številne tegobe, tako da jo pregovorna Nintendova magija le stežka obdrži tik nad vodo.

Zagata se prične z diplomatskim obiskom princese Breskvice na otoku, kamor jo je skupaj s telesnim stražarjem v rdečem pajacu privedla čudna in skrivnostna ovojnica. V njej ni bilo pisma, temveč lično zložena gobica govoreče sorte! Ob prihodu se misterij poglobi, saj druščino pričaka mesto duhov. Nepridipravi so izsrkali barvo iz slehernega prebivalca, za čimer bržda stoji stari zlikovski znanec. Predno izustiš "Bowser!" se Mario znajde na kvestu iskanja naokoli raztresenih zvezdic, reševanja princeske in vračanja miru v deželico. Pri tem mu bosta v oporo gobčna kantica jupola Huey in klobučasto prebivalstvo. Nintendo jim pravi Toadi, kar je skrajšano za 'toadstool' (goba).

Razbarvani kolaž

Bistvena posebnost Paper Maria je videz, saj je papirnatost neločljiva od štorije, sveta, likov in igranja. 3D-prizorišča izgledajo kot diorame iz lepenke, kar vsled HD-ločljivosti izpade res atraktivno. Grmičevje je od strani ravna črta in vse prebivalstvo, vključno z Mariem, so takisto 2D-sličice. Vsebina se nemalokrat pošali na račun ploščatosti in besedne igre na tematiko redno izvabljajo nasmeh. Takisto je polno referenc na ostalo Nintendovo robo in popkulturo. Nasmejijo te fore na Luigi's Mansion, Matrico in Star Wars, pa haiku nindža in gusarji, ki se zavedajo pomembnosti vitamina C v obračunu – s skorbutom. Nasploh je svet privlačen, tako da raziskovanje vleče. Naj gre za začarani gozd, kjer je vse miniaturno ali gromozansko, ali strupene vrtove, idilične plaže, fensi puščavsko restavracijo, arheološko najdišče in zaklet hotel – domala vsako novo prizorišče je polno presenečenj in skritih kotičkov. Škoda, da te igra sili v njih večkratno obiskovanje, ko se je treba vrniti po druge zvezde. To ni elegantno izvedeno, saj dostikrat vključuje skoraj enak skozihod ali celo dva!

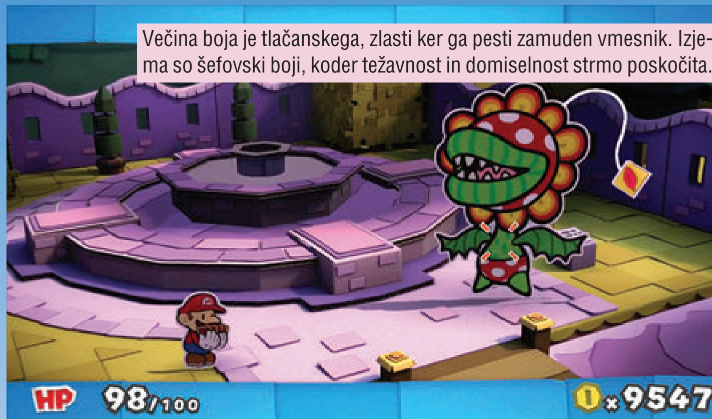
Pri ponavljanju pride še bolj do izraza popreproščen in zamuden boj. Ko Mario med sprehajanjem naleti na zlobca, lahko nanj skoči ali ga butne s kladivom. S tem kakor v seriji Mario & Luigi dobi prednost pri poteznem boju, ki se nato po zgledu jrpgjev odvije na ločenem zaslonu. Tu ni statistik in cifer, nadomesti jih izbiranje kart na dotikabilnem zaslonu. Vsak napad porabi eno ali več, junak pa jih hkrati nosi do sto. Zlikovci vedno stojijo v četici, tako da je primerne modro uporabiti v določenem zaporedju. Če je na čelu želvak, mu Mario parkrat skoči na glavo, nakar ga nažge v zadnjo vrsto. Če je tam zamaskiranec s špičasto čelado, pa bo treba poseči po macoli. Večina bojev nasprotnikom sploh ne pusti do poteze, zlasti ko brkonja zaobvlada pritiskanje tipk ob pravilnih trenutkih, kar okrepi napade in obrambo. Le vsake toliko se pojavi coprnik Kamek, ki zmeša štrene in prekrije karte ali jih pusti peščico.

Tlačan v Kraljestvu gobic

Zatakne se, ko Mariu zmanjka kart. Tedaj nove za nekaj drobiža kupuje kar sredi tepeža, a je izbor napol naključen. Ob suši se izkaže, da znajo sovragi močno usekati, tako da sta nujna redno šopingiranje v edini štacuni v mestecu in stalno žongliranje z inventarjem. V nasprotnem primeru ga znajo preplaviti čeladarji in ostane brez kladiv v varžetu, kar je urno kaznovano. Vendar gresta v nos pretirana podobnost med napadi in splošna bojevalna rutina. Še bolj je zoprno dolgotrajno izbiranje kart, kjer do potrditve ukaza privzeto vodi sedem (!) korakov. Nadalje junak ni izdatno nagrajen po zmagi, saj ni frpjskih nivojev lika. Deležen je le kakšne nove karte, 'izkušnje' pa mu samo povečajo zalogo barve. Količina zdravja se namreč okrepi le na peščici vnaprej določenih delov.

Farbo Mario potrebuje za višanje moči kart, predvsem pa z njo zapolnjuje razbarvane koščke sveta v stilu Sunshina z gamecuba. Tako rešuje zbledele gobice in se trudi doseči sto odstotkov. Že tako ni dovolj vzpodbude za iskanje skritih kotičkov. Nakar na mukoma pofarban nivo naključno uleti zoprnež, ki odstotke zbije v poden in je treba jovo na novo – četrtič, saj je bilo tam troje zvezdic. Takega šalabajzerstva oziroma zajebavanja človek od Nintenda ne pričakuje.


Redki filmčki so napravljeni luštno. Likov in for je dosti, a štorija celokupno ni nevemkaj. Zlasti ko jo postaviš ob bok The Thousand-Year Door z gamecuba.



Večina boja je tlačanskega, zlasti ker ga pesti zamuden vmesnik. Izjema so šefovski boji, koder težavnost in domiselnost strmo poskočita.


Na otočku se Mario gre skrivalnice z gobicami. Takšnih opravil je cel kup in so večinoma v užitek. Le čakaj, da prideš do odličnega zakletega hotela!

Prebliski stare slave

No, vse ni črno kot v tinto namočen Bowser. V užitek so razgibani in pogosti pustolovski deli, ki sestojijo iz lahkotnega mozganja in čvekanja ali vpeljejo kak frišen igralni prijem. Takšno je denimo iskanje skritega otočka z ladjico, ki vključuje streljanje kovancev in odkrivanje namigov glede smeri plovbe. Ali kviz v vojaški bazi, kjer se igraš spomin na sto in en način. Pa izvrstni, vzdušno srhljivi hotel, koder je treba odkriti, čemu straši, in pomiriti duhce na resnično domiselne načine. Ob teh odsekih sem pozabil na zoprnosti … Nakar me je taisti hotel usekal po prstih – čas je bil omejen. Puf, gremo od začetka. Kar nekaj takšnih nalog se ponavlja in nenehno je na sporedu iskanje gobastih članov timov, ki odprejo pot naprej. Srečoma je neobvezno tudi obiskovanje bonusnih levelov, kjer odigraš turnir igre kamen-papir-škarje. Prvikrat je fino, saj temelji na zbiranju namigov okoliških falotov. A kasnejši tosortni templji so vse bolj odvisni od sreče, nagrade pa so klavrne.

Nič posebnega ni niti izrezovanje kulise na nekaterih delih, s čimer Mario dosega oddaljene ploščadi ali v nastalo luknjo napopa eno od posebnih kartic, ki vplivajo na okolje. Rešitev je vedno le ena – ko hoče rešiti utapljajočega pomorščaka, z ventilatorjem ustvari cunami. Takšno početje vedno spremljajo smešne animacije, ki so prisotne tudi ob rabi taistih kart med tepežem. Tam rabijo kot specialke oziroma kot nujnost v večnivojskih šefovskih bojih. Tako junak denimo z repom odbija izstrelke ladje, nakar se le-ta spremeni v podmornico, ki jo mora z baloni dvigniti iz vode. Fino, vendar so tovrstni pripetljaji redki in zna se zgoditi, da pri sebi nima primerne karte. Tedaj mora v štacuno in ponavljat nivo.



68 ***Kavbojc** občuduje stvarstvo, ko se gre slikopleskarstvo.*

Nintendo za wii U



FRATRIJA IN ORIGAMI

Prvi Mariov frp, Super Mario RPG s SNESa, sega v daljnjo 1996, ko je Nintendo zgruntal, da bi brkateževe vragolije veljalo razširiti v svet igranja vlog. Kajpak ne gre za špile nalik Baldur's Gate, temveč za vzhodnjaško robo, ki se zgleduje po Final Fantasyju in druščini. Vendar imajo Mariovi erpegeji nekaj ključnih posebnosti. Skakalništvo je ohranjeno, toda okrnjeno in se naslanja na starošolske Mariove 2D-ploščadarice, obenem pa ni gromozanskih cifer ter nebroja statistik. Potezni boji številne uroke nadomestijo z omejenimi ukazi, kjer je treba pri vsakem naštudirati pritiskanje knofov v pravem trenutku. Po Super Mario RPGju se je niz razvejil na seriji Paper Mario ter Mario & Luigi. V prvi ima junak papirnato podobo, kar odseva v igranju, v slednji pa upravljamo z obema bratoma hkrati in je zaenkrat na voljo le na ročnih drkalicah.

Celuloza z bleščicami

Proti koncu petintrideset ur dolgega skozihoda sem se na vse pretege trudil ogibati spopadom, kar ni vedno uspelo. Za nameček posebna podoba botruje nepreglednosti. Kamera se sicer obrača samodejno, a je mestoma težko oceniti, na kateri ravni je junak. Tako je nekatero zalego težko ali nemogoče obiti, kasneje pa malce nenatančni skoki prinesejo ogromno škode, ko Mario pristane na špičevju, lavi ali močefitu. Ponekod crkne celo nemudoma! Pohvaliti gre vsaj srčke, ki se pojavljajo pogosteje, če mu gre za nohte. Vsaj to, če že točke za shranjevanje znotraj nivojev niso najbolje razpostavljene. Špil ni težak, le hudo neprijetno zna presenetiti. Z levo roko odbrziš čez tričetrt levela, nakar te zgazi ogromen pes. Najhuje je, da je svet drugače privlačen, naphan s humornimi vložki, presenečenji in odbitostjo. Dobro, štorija je zlajnana in predvidljiva, a je podrobnosti dovolj, da nikdar ni zares dolgčas. Razen med tepežem in ob tretjem sprehodu skozi isto področje …
Color Splash je v nekaterih pogledih res lušten, simpatičen in karizmatičen špil. Ko takole naštevam neprilike, se počutim, kot bi brcal male kužke. Vendar bi ga zaradi tečnosti stežka priporočil komurkoli razen najbolj zagrizenim fanom serije, ki bodo navkljub gorju v njem uživali. Takšnih pa nas ni dosti.


Takole spektakularno izgledajo posebni napadi. Japanska mahajoča mačka (maneki-neko) se je kajpak vrnila in na bojišču napravi montypythonovsko štalo.

Civilization VI

Podoba šeste Civilizacije je na moč značilna: rastoča mesta, marljive trgovske karavane, merilnik raziskovanja v levem kotu in knof za konec poteze desno spodaj. Toda vse je občutno lepše kot v predhodnici in vitezi so pri naskoku na barbarske pritepence prav lepo animirani.

Človeštvo je pravzaprav že izumilo časovni stroj. Sicer ne takšnega, ki bi te poslal nazaj v preteklost debatirat z Galilejem, zato pa onega, ki ga poženeš in te hipno prestavi nekaj ur v prihodnost. Sliši na ime Sid Meier's Civilization. Šalo na stran, očitno je v vsakem od nas ponotranjena želja po vladanju narodom, kar znajo Civilizacije spretno izkoristiti, da te obdržijo pred zaslonom. V tej najbolj priljubljeni seriji poteznih strategij si venomer soočen s kopico dilem, kje zakoličiti novo naselje, kam vložiti novce in komu napovedati vojno. Da vidiš, ali bo rezultat teh odločitev blaginja tvoje nacije ali njen neslavni propad, moraš zgolj stisniti konec poteze. Ampak saj vemo, kdaj se to konča. Zjutraj. Šesti izvod osrednjega niza brenka na enake strune, toda tokrat je opazneje, da ima na mejah spoštovane tekmece, ki se potegujejo za isti prestol 4X-veličine.

Kamen na kamen nebotičnik

Petindvajset let po prvi Civi je zasnova s časovnim obsegom vred skoraj nespremenjena. Izbereš si enega od devetnajstih narodov, ki ga zagrabiš leta štiri tisoč pred Kristusom, ko se še uči metati bakrovo rudo na ogenj, in ga pelješ skozi vse poznane človeške epohe. Prav do odhoda globlje v vesolje tam pri 2050, kar običajno predstavlja enega od zmagovalnih rezultatov. Vmes je petsto ali več potez grajenja mest in vojskovanja, odvisno od nastavljene hitrosti. V predhodnici so Firaxis prešli na karto s šestkotniškimi polji in tudi tu zviška zreš na čebelje satovje, po katerem razpostavljaš soldate, delavce in znamenite znanstvenike.

Naključno ustvarjena karta skriva planjave, gorovja in morja, po katerih so raztresene dragocene surovine, od železove rude do lisic, ki jih ponucaš za čislani kožuh. Kjer je dosti takšnih ikonic, je modro postaviti mesto, da se dokoplješ do surovin. In tu se šestica prvič malo odmakne od sorodstva, saj mesta ne obsegajo več enega polja, marveč se s četrtmi širijo. Gradiš jih ročno, kar ni trivialno, saj moraš zanje nemalokrat žrtvovati rodovitno grudo. Toda drugače ne gre, saj so takšne specializirane četrti, kot sta industrijska cona ali vojašnica, osnova za večino dodatnih stavb. V finančni četrti postavljaš banke in borze, v kulturni muzeje in radijske postaje. Poleg novega sloja odločanja je hec te mehanike ta, da ti lahko sovražnik prikoraka na izpostavljeni del mesta in ga požge, nakar potrošiš dosti časa za popravilo. Mesto se namreč samodejno brani le v dosegu dveh heksov od centra. Tako je treba imeti vselej poleg vojsko, če se želiš zaščititi.

Soldateska ti more obenem tudi hipno zaseči neobjne enote, kot so gradbeniki, če jih najde spuščenih hlač. Z njimi moraš, takisto ročno, okoli mesta po-



Ploski pogled naj bi dal boljšo preglednost nad viri, a ni baš uporaben. Je tudi brez dodatnih funkcij, kot jih ima orbitalni pogled v Beyond Earthu. Je pa marsikateri del vmesnika povzet po futuristični Civi, kar ni vedno fajn.

stavljati kmetije, rudnike in uporabne industrijske obrate, ki povečajo izkoristek proizvodnje. Posebna klasa stavb so znova svetovna čudesa, ki so v svetu prisotna le posamično, sicer ne bi bila kaj prida čudežna. Celo tvoja prestolnica za njihovo gradnjo porabi celo večnost, za nameček pa imajo v šestici še dodatne pogoje. Viseči vrtovi morajo ob reko, piramide v puščavo. Srečoma ni katastrofa, če jih dosti spustiš, se pa vsekakor želiš polastiti vsaj nekaterih z globalnimi učinki. Big Ben denimo podvoji zakladnico in okrepi vso državno ekonomijo!

Igra prestolov

Tetris rudnikov po karti je osnova za gospodarsko veličino države, toda upravljanje se tu šele prične. Civilizationi sicer niso nikdar tečnarili s strankarsko politiko in sličnim. A vselej so znali predstaviti moč naprednega državnega aparata, zato je bil prehod iz plemenske ureditve v teokracijo velika stvar. Spet izbiraš med deseterico načinov vladanja, od monarhije do komunizma. Razlike pa niso zgolj v pasivnih bonusih, marveč ti modernejša ureditev da več prostora za izbiro političnih usmeritev. Te jemlješ izmed nekaj ducatov, ki so na voljo; na primer prepolovljen strošek nadgrajevanja vojaštva ali dodaten denar iz trgovine. V plemenski ureditvi sta prostorčka za te bonuse dva, dočim jih ima demokracija osem. Tako je hitro jasno, kdo bo s tanki vozil čez hiške iz blata. Posrečena ideja in hkrati boljša od one v petici, ki je kazala njene obrise.

Državniški sistem je v Civah nasploh jako stiliziran, zato bi jih težko označil za zgodovinske igre. Tudi pravovernih dogodkov v njih ni nikdar bilo. So pa brez dvoma nadvse uspešne v pričaranju vzdušja, da si na čelu historično pomembne nacije, in korektno nakažejo vlogo marsikatere tehnologije ali mišljenja. Fašizem ima tako na voljo več prostora za militaristično širitev. Voditelji so vezani na izbrani narod in so stalni skozi vso igro. To sicer pomeni, da pri Nemcih že šest tisoč let v preteklosti začneš s Friderikom Barbarosso, ampak okej. Vsako ljudstvo ima nekaj





Vladarji imajo sedaj tako imenovane agende, politične usmeritve, ki narekujejo njihov odnos do okolice. Rimski Trajan te denimo spoštuje, če imaš obsežen imperij, v nasprotnem pa te nenehno priganja, da pojdi že koga tepst.

samosvojih bonusov in po eno lastno vojaško enoto ter mestno zgradbo. Američani dobijo filmski studio (hihi), Rimljani legionarje. K temu prišteješ bonus vladarja, kar nakazuje, da bo Firaxis z DLCji pozneje dostavljal nove. A kleč voditeljev niso njihove igralne lastnosti, marveč pojava. Cive so vselej dale veliko na impozantno podobo velmož, četudi stereotipno. Tu ni nič drugače. Španski kralj Filip II. samovšečno maha z mečem, dočim kraljica Viktorija drži nos visoko v luft. Njihove animacije so na moč zabavne in bi jih zrl ves dan.

Križ in šestilo

Če bi moral izbirati, katero državo je najzanimiveje voditi, bi se bržčas odločil za Kongo. Ta se namreč od ostalih loči po tem, da ne more imeti lastne religije, marveč privzame tisto, ki jo prinesejo misijonarji. In to ni mimogreden špas, kajti verovanja in religije so jako važni in končno v Civilizaciji že ob izidu. Način gradi na uspešnem dodatku za petico, Gods & Kings. Ustvariti je moč lastni panteon s prepričanji, ki na primer tvoje verne bojevnike pošljejo v delirij ali od pobožnih izcuzajo dodatne solde. Nato roječ misijonarje in jih pošiljaš v vsa mesta od kraja širit ta evangelij. Ter gledaš, ko se oznanjevalci reda kače srečajo s taoisti in se vname debatna bitka, v kateri jo eni končajo krvavih nosov. Brez heca. Ko te sosed naskoči z misijonarji, sicer to ne boli kot topovske krogle. Vendar tvegaš poznejše posledice, saj puščavniki v haljah ne veljajo za bojevnike in jih ne moreš napasti, marveč lahko zgolj opazuješ, kako ti populacijo spreminjajo v sledilce Krišni. Ko je teh dovolj, 'lastnik' religije zmaga. Fertik maša.

Takšna zmaga je zvita in terja dolgotrajen trud, a je zelo dobrodošla v seriji, kjer si ponavadi ali vse premlatil ali odletel v vesolje. Oboje je še vedno prisotno – tokrat za tehnološko zmago potuješ na Mars, kamor moraš poslati tri drage ekspedicije s kosi vsemirske kolonije. A še zanimivejša od omenjenih je kulturna zmaga. Zanjo moraš kopičiti ugledna umetniška dela in graditi letovišča. S tem iz tujine privlečeš turiste in ko imaš več tujih škljocarjev s fotoaparati, kot ima največji tekmec vseh domačih, si na konju. V bistvu huda zamisel, ki pravi, da si nadvladal vse, ko te ljubi tudi inozemska javnost. Bi si pa želel, da mehaniko ojačajo, saj deluje čisto nepovezana z diplomacijo. Pogrešam takisto ekonomsko zmago, saj so silne trgovske poti in sporazumi namenjeni res le dobrinam.

Tu vidiš višek vojaške tehnike: moderne tanke, mehanizirano pehoto in raketno artilerijo. Neuravnoteženi robot iz petice na srečo ni prisoten, bi si pa vsekakor želel kakšnega navdahnjenega orožja iz bližnje prihodnosti, kar tu močno manjka.



Politike se delijo na vojaško, gospodarsko in diplomatsko. Ureditve imajo različno veliko predalčkov zanje. Demokracija jih ima več za ekonomijo in komunikacijo, fašizem pa za vojskovanje.

Umetniška dela za v muzeje dobiš prek slovitih umetnikov. Te može in (redke) žene privabljaš s kulturnimi četrtmi, nakar prične Edgar Allan Poe trkati na vrata in žlobudrati o vranih. Podobnih imen je še več vrst: znanstveniki, inženirji, generali. Evklid ti predava o matematiki, Ada Lovelace pa o računalništvu, s čimer omogočita bližnjico do znanstvenih odkritij. Napredek je kot že v več delih doslej razdeljen na znanstveno-tehnološko in družbeno drevo. V prvem so elektrarne in letala, v drugem politične ureditve in naravovarstvo. Zares pa vžge prijem, da moreš raziskovanje skoraj sleherne tehnologije pospešiti z izpolnitvijo nekega realnega pogoja. Tako na primer s širšo proizvodnjo mušket odkleneš pospešek k izumu naprednejših pušk. Verjetno najboljša izvedba raziskovanja v Civah doslej.

Anticivilizacijskost

Ampak čemu izgubljam besede z gospodarjenjem, ko bi se pa ti rad streljal! Podobno petici je lahko na istem polju največ ena vojaška enota in še ena podporna, denimo sanitetna. Tako moraš kot v Panzer Generalu spredaj držati trše enote, kot so pehota in konjeniki, in za njimi ranljivejšo artilerijo. Se pa da z odklepanjem vojaških tehnologij čez čas storiti nekaj novega: vojaštvo iste vrste lahko združiš v močnejši korpus ali armado. Smisel je seveda v prebijanju sovražne obrambe, saj imaš na enem heksu skoncentrirane več moči. To je še posebno uporabno v naskokih na mesta, ki znajo biti kočljiv zalogaj, če nimaš okoli vsega zapolnjenega s havbicami, ki dežujejo jeklo in eksploziv. Toda vedi, da ti še tako vešče poveljevanje ne bo dosti pomagalo, ko bo osvajalski Gandi nad tvoje mušketirje priletel z jedrskim bombnikom. Ali petnajstimi oklepnimi divizijami, karkoli že. Cive so pač v osnovi gospodarsko-upravljalni špili.

Ne glede na izbiro miroljubnega ali osvajalskega pristopa velja nenehno vzdrževati zdravo armadno jedro, kajti diplomatskih vzvodov za izogibanje nevarnosti žal ni dosti oziroma niso zanesljivi. Politično mešetarjenje z drugimi voditelji je kot v petici pomanjkljivo. Na prvi pogled je sicer možnosti nekaj več, saj lahko vojno napoveduješ z različnimi zvitimi izgovori. Toda v končni fazi je komunikacija ponavadi takšna, da bodisi trguješ bodisi se otepaš zmerljivk, s katerimi sosedje napovedo, da jim dišijo tvo-

SVETOVNI OSVAJALEC GANDI

Indijec Mahatma Gandi je vsesplošno priznan kot ikona mirovništva, saj se je britanskemu kolonialnemu izkoriščanju odločno zoperstavljal z nenasilno nepokorščino, kar je doprineslo k indijski neodvisnosti. Toda igralci Civilizacij zvečine poznajo njegovo drugo plat: konec sveta v nuklearnem ognju. Kako je asketsko odeta pojava, ki je mlatila zelenjavo, postala neutruden sejalec jedrskih gobic? Izvor gre iskati v Civilizationu II, kjer se je avtorjem primeril neljub hrošč. Tamkaj je imel možakar spočetka najnižjo stopnjo agresivnosti med voditelji, nakar je ta z družbenim napredkom v splošnem padala pri vseh. Tako je pri Gandiju na prehodu v moderno dobo pristala na ničli, vendar se tam ni ustavila, kot bi bilo treba, marveč je preskočila na najvišjo vrednost. Posledično je miroljubni vodja nenadoma postal ultraagresiven osvajalec – in to približno takrat, ko je nastopila jedrska doba. Posledice so bile na moč smešne in so v skupnosti igralcev kajpada postale razvpite. Pri Firaxisu so prigodo vzeli za svojo in od tretje Cive dalje ima Gandi tudi uradno rahlo 'samosvoj' odnos do jedrskih bomb oziroma orožja nasploh. V šestici te rad opomni, da "mora mir utrditi mnogo topov", samo zato, da te zbada. Ali bo arzenal dejansko uporabil, je ponavadi loterija.



Eden najbolj ikoničnih prizorov v Civilizacijah je vsekakor tisti, ko se mušketirji in vitezi srečajo s tanki ali še čim bolj strašljivim. Sila tehnološkega in političnega napredka je tu neustavljiva in če se v laboratorijih ne podvizaš, boš druge narode gledal v vzvratne luči.

ji zaselki. Umetna pamet je namreč zopet čisto zblojena in ti v eni potezi ponuja zavezništvo, v drugi pa pošlje pet vohunov, da ti spraznijo banke. Res fajn. Nuklearni Gandi (glej okvir) je v primeri s tem še najmanjši problem!

Če želiš bolj smiselno komunikacijo in pakte, moraš seveda na linijo. Internetno igranje poteka brezšivno na uradnem strežniku, kjer se najde kar dosti partij, s čimer Civa VI očitno ne bo delila slabe usode Beyond Eartha. Zlahka ustvariš igro z več kot osmimi igralci in moram reči, da so stabilnejše kot v petici, saj je bilo padcev z linije malo. Nastaviti je moč vse pomembno, od trajanja poteze naprej. Sprva so bili problemi le s shranjevanjem igre, ki se je rada desinhronizirala. Firaxis je skušal za nameček ugoditi tistim, ki multiplayerju ne morejo žrtvovati dolgih večerov. Vdelali so tri krajše večigralske scenarije z recimo stotnijo potez, ki tečejo zgolj skozi srednji vek in podobno. Čemu jih niso omogočili še samotarjem?! So pa hitro spet pridodali način hotseat z izmenjevanjem dveh igralcev za enim pecejem, ki ga v petici nekaj časa ni bilo.

Neumorno dalje

Kar se mehanike tiče, te špil dobesedno zasipa z vsemi mogočimi rečmi, ki jih lahko storiš sleherno potezo. Naj se spopadaš, gradiš ali raziskuješ, tempo nikdar ne pojenja in kdor tripa na takšne strategije, bo stiskal 'end turn' do telesne in psihične onemoglosti. Toda ko se zlekneš in dobro premisliš, malodane iste reči na ne pretirano drugačne načine počnemo že dve desetletji! To je težava, ki bo veterane serije v šestici dosti grizla. Zakaj Cive končno ne dobijo pravih državnih meja, namesto da se pojavi nek nebodigatreba in napravi tuj zaselek na edinem polju med mojima največjima mestoma?? Zakaj umetni inteligenci voditeljev ne namenijo več procesorskih ciklov? Zakaj v modernih dobah nismo deležni bolj vestne ponazoritve mednarodnih finančnih trgov? In predvsem več možnosti zavdajanja konkurentom brez boja? Še Call to Power, Activisionov črni raček v seriji, je imel roparske korporacije. In orbitalno bombardiranje.

Osebno šestici najbolj zamerim zaključne poteze, v katerih se obe drevesi napredka kar nekako izsušita. Med poslednjimi tehnologijami je nekaj vojaških, vodikova bomba in bežanje z Zemlje. Kje so genske terapije, sonaravno kmetovanje, reality showi in nasilne videoigrice?? Namesto tega po karti do bridkega konca pošiljam staromodne karavane. Civilization VI zato bolj kot resnični napredek izzveni kot okrancljan govor misijonarja, ki mi s pravljicami obeta odrešitev. Špil ima luštno grafiko, ogromno reči za počet' in fejst animirano Viktorijo, ki maha z robčkom. Klikam pa še vedno enako. Vesoljski 4X-naslovi so v tem oziru že pokazali več napredka. Toda navsezadnje je odlika tudi to, da me kljub pomislekom vseeno uspeva prepričevati, naj pogledam, kaj se bo zgodilo v naslednji potezi.

***Aggressor** si okoli prestola razobesi prelestne slikarije in postavi kipe, a skozi okna palače se že čuje ropot tankovskih gosenic.*

83 vleče kot hudič ✔ drugotne poti do zmage ✔ vzdušje in liki voditeljev ✔ stabilnost na liniji ✔ brez prelomnosti ✖ zanič diplomacija in umetna pamet ✖ vmesniški mimosunki Firaxis / 2K Games za PC


Za razliko od Beyond Eartha tu v oceanih ne čakajo krakeni, pa tudi sicer tam ni dosti surovin, da bi se križarjenje kaj prida splačalo. Vojne ladje pretežno uporabljaš za ropanje trgovskih poti in spreminjanje obalnih utrdb v prah.

Battlefield 1

Battlefield 1 prvo svetovno vojno izriše tako, kot je treba: z razvejanimi omrežji blatnih jarkov, potolčenih od havbičnih granat in strojničnih krogel. Pri samem igranju pa je precej bolj odpustljiv in ti dovoli solersko očistiti pol fronte.

Ždenje v razmočenem blatu, razbrazdanem od eksplozij granat. Rjavo-siva umazanija, prepredena z bodečo žico. Smrad po smodniku in smrti. Brezup, za silo odgnan s cigaretnim dimom in molitvijo. Pozicijskega spopadanja prve svetovne vojne, ki je nasprotnike uklenilo v obrambne linije jarkov, niso zaman imenovali pekel za Zemlji. Ob streljačinah, postavljenih v ta čas, se je zato zmeraj postavljalo vprašanje, kako takšno izkušnjo napraviti zabavno. Gnitje v blatnem rovu, nakar te pokosi prva strojnica, ni višek zabave. Toda pomislek se izkaže za praznega. Saj nobena vojna ni užitek. Vselej je prisotnih ogromno ur monotonega čiščenja orožja in drilov, presekanih s kratkimi trenutki izjemne nevarnosti, kjer te lahko ena zablodela krogla stane glave. Pa so iz takšne sorte spopadov vseeno napravili kup Call of Dutyjev in Battlefieldov.

Zakaj torej ne bi enakega recepta ponucali za prvo svetovno? Da bom lahko dirjal s puškomitraljezom pod roko kot Usain Bolt, zrešetal pol garnizije sovragov, ukradel tank in z njim lastnoročno obrnil potek vojne. Da bom naposled junak, ne le majcena cifra na seznamu častnikov, ki jo brezosebno pošljejo v smrt v naslednjem naskoku. Med igranjem sem se tako dostikrat prešerno nasmejal stereotipom, sredi katerih sem se znašel. Na primer tedaj, ko so ob gaženju proti Cambraiju nemški soldatje čelno jurišali na moj tank mark V, četudi njihove krogle niso mogle načeti niti barve na oklepu. Ko sem kot podanik Lawrenca Arabskega s konjem slalomiral med izstrelki. Ali ko sem s sopwith camelom v zraku izvajal piruete, kakršnih ne vidiš niti v holivudskih filmih, in vmes sklatil eskadriljo rdečih trokrilcev.

Battlefield je prišel domov

Takoj na začetku velja odločno reči, da BF1 ni verna simulacija, marveč klasična battlefieldovska igra v barvah prve svetovne vojne in s cepelini. Tukaj te ne sme motiti, da lahko v polni bojni opremi prešprintaš vso karto in v naslednjem hipu iz obrata z repetirko snameš sovraga na naslednjem hribu. Tu ne čakaš živčno na piščalko, ki te bo poslala v še en nesmiseln naskok. Tu ne blazniš od bobnenja težkega topništva, kot so naši fantje pred stotimi leti v kavernah nad Sočo. Tu ti smrtonosni oblaki iperita ne topijo kože v grozljivih mehurjih. Ne, Battlefield 1 ostaja igra, ki se v jedru vrti okoli spopadanja dveh razmeroma velikih skupin igralcev na liniji. Ena predstavlja Antanto, druga Nemce z zavezniki. Ima tudi enoigralsko kampanjo, toda zgolj zaradi nje ga nima smisla kupovati, ker ni v središču pozornosti.



V igri v mnogo se ob prihodu v match zdaj privzeto znajdeš v vodu kameradov. Toda v praksi se ni dosti spremenilo in novinec se mora sodelovanja s soborci še vedno naučiti v boju.

Štiriinšestdeset igralcev na strežnik, hop v vozilo s skupinico kameradov na glasovni povezavi in v nove dogodivščine trolanja noobov ter teabagganja premagancev – tu je kleč. Le da se to pot ne motaš po bivši sovjetski republiki, marveč z lewisi streljaš širom okopov francoskih in belgijskih vasic, po sinajski puščavi, pod vršaci Alp in pečinami Galipolija. In veš, kaj? Pristop deluje! Battlefield 1 ni vojna, posiljena v obliko, kjer se ne počuti dobro, kot je bilo to v policijskem Hardlinu. Za serijo skorajda ni primernejšega prizorišča kot prva svetovna. Če se ti to zdi kakorkoli cinično, potem nobena moderna streljanka ni zate in raje poglej v smeri špila Verdun.

Razglednice s fronte

Kar ne pomeni, da se BF1 iz tematike dela norca. Dostojno se trudi predstaviti eno največjih morij v zgodovini – kolikor pač more v okviru naslova, ki ga je treba prodati v milijonih izvodov. Najbolj je to vidno v samotarski kampanji, kjer se avtorji lahko posvetijo podajanju pripovedi. Že na štartu te pozdravi mitralješki ogenj, pod katerim soborci cepajo v trumah. Občutek uničenja in brezupa je stalno prisoten, toda špil z depresivnostjo vseeno ne pretirava, saj resnobnost vedri z avanturističnim vzdušjem potepanja po slikovitih prizoriščih. Šesterica nepovezanih štorij, ki sestavljajo kampanjo, zato izzveni kot nekoč epizode nanizanke Mladi Indiana Jones: s pustolovskim optimizmom, ki se mora soočiti z resnico, da človeško telo ni preveč odporno na šrapnele, duševnost pa ne na izgubo bližnjih.

Ena dogodivščina nas odene v hidžab borke Zare, ki se leta 1915 udinja T. E. Lawrencu v boju proti Osmanom. V njeni vlogi prečimo puščavo na vrancu, mahajoč z rezilom in enoročno streljajoč s karabinko. Vse zato, da bi sabotirali vlak, s katerim sovrag terorizira naša plemena. Ja, zelo jonesovsko. "Mislim, da se morava lotiti česa večjega," na koncu navrže Lawrence Arabski, ki frajersko sedi v džipu. Druga štorija nas posadi v sedež letala bristol F2.B, s katerim moramo bombardirati veliko Nemcev in namečkoma sklatiti prav toliko frčal z neba, da zračnih ladij ne omenjam. Protagonist Clyde je hazarder


Takle oklepni vlak je eden od behemotov, oborožen z mitraljezi, kanoni in minometi. Za odprtje take konzerve potrebuješ lastne topove in dosti eksploziva.



Nadzor frčoplanov je kot v prejšnjih delih zelo arkaden, saj ti ni treba paziti na vzgon ali energijo. Obenem je tečno, da še ni podpore joystickom!


Ker se po novem šoferji v vozila rodijo, mora ekipa bolje sodelovati pri prevažanju pešakov naokoli, drugače si obsojen na pešačenje. Je pa tek kar hiter.



DEJANSKI ARZENAL

V realnosti je imel v oddelku na zahodni fronti v povprečju največ en od deseterice pešakov v rokah kaj drugega od staromodne repetirke; bodisi takšno z rešpetlinom, bodisi katero od zgodnjih brzostrelk. To bi bilo za Battlefield precej uborno, saj gre vendarle za naslove nebrzdane orožarske pornografije! Zato so si avtorji dovolili nekaj svobode. Kot prvo so se odločili, da večino prizorišč postavijo v leto 1918, kar je močno razširilo spisek mogočega orožja, saj tankov pred letom 1916 pač še ni bilo. Nadalje so iz vseh zapečkov napaberkovali kup eksperimentalnih pušk ali onih z omejeno proizvodnjo, in jih položili v igralčeve roke. V kampanji tako za vsakim vogalom ždi zaboj s krepalico, ki je večina soldatov ni nikoli videla od blizu. Denimo Hellriegel 1915, testna brzostrelka, o kateri obstajajo le še slikovni dokazi, pa nobenega siceršnjega primerka. Druga orožja so bila v rabi, a ne pri pešakih. To velja za mehiško polavtomatsko puško mondragon, ki so jo Nemci sicer imeli. Toda zaradi zapletenega mehanizma je bila neodporna na blato in so jo dajali zgolj letalcem. Spet drugi kosi so se uporabljali na drugačen način kot v igri. Pravzaprav vsi lažji mitraljezi in protioklepna puška T-gewehr (zgoraj), ki jih je bilo moč upravljati zgolj z leže postavljenimi nožicami, ne v jurišu. Še posebno slednje velja za oklepe. Ti so bili brez izjeme kovinski in dosti v rabi. Toda zaradi teže okrog tridesetih kilogramov so vojake zelo utrujali, zato z njimi niso tekli v naskok, marveč so jih uporabljali bolj statično, da so varovali pred zablodelimi kroglami. Vendarle pa velja vsaj to, da je oprema v BF1 tudi dejansko obstajala.



in pri tem svojega strelca na zadnjem sedežu stalno spravlja v nevarnost. Pa imamo še eno nanizankasto zgodbico! Naslednji sta že temačnejši. Pri Galipoliju skušamo prebiti turško bojno črto, kar je povzeto po filmu Gallipoli z Melom Gibsonom. V Alpah okoli Monte Grappe obujamo spomine italijanskega veterana, ki je tam leta 1918 pustil bližnjega. Potem je čas za Amiens in Cambrai, kjer sta samo še blato in smrt. Govori in animacija likov so odlični in če stvari ne jemlješ preresno, izpade kul. Še največja težava je kratkost epizod, saj ti dva do tri stopnje, kolikor jih vsaka vsebuje, vzamejo par uric. Oziroma celokupno ravno za en Call of Duty.

Lepa morija

Je pa trajanje precej odvisno od tega, kako se lotiš izzivov, saj niso vselej premočrtne skriptane sorte. Zara mora sama napasti več sovražnih postojank in pri tem je bolje, da se zanaša na svoj nožič kot puško, saj jo drugače hitro pokosijo. Z njo se je treba šunjati in najprej odstraniti Turke za minometi, drugače te granate obvezno najdejo. Podobno je z Britancem Dannyjem Edwardsom, ki mora tank, ljubkovalno zvan Black Bess, v megli usmerjati skozi gozd mimo topniških zased. Tudi zanj je bolje, če sprva oprezno izviduje, vsaj na višjih težavnostih.

Drugekrati nas igra seveda sooči s tistim, kar najbolje zna: z megalomansko, udarno sliko bojišč, kjer eksplozije dvigajo slapove zemlje, trasirni izstrelki iščejo mehke cilje in ranjeni kričijo kot jesiharji. Tu pelješ tank čez okope, bombnike do cilja ali nažigaš s strojnico, da se vse trese.

In BF1 to bobnečo sliko pričara najbolje od vseh iger doslej. Grafični pogon Frostbite 2 že tako sodi med najboljše v branži, tu pa so ga prignali do skrajnosti. Od natančno ponazorjene podrasti, skozi katero se Danny plazi nasprotniku za hrbet, do puščavskih širjav, nad katerimi se vijejo stebri dima – panorame jemljejo dih. Zmaga alpski okoliš s pobeljenimi vršaci,


Alpskega okoliša se kar ne morem nagledati in kdorkoli je pohajkoval po območju Soške fronte, bo naokoli zrl kot vkopan. Škoda, da vidimo le italijansko plat zgodbe.

peskom in vetrom, ki tuli mimo ušes. Škoda, da so za prizorišče izbrali italijanski del, saj se ne bi branil Krna in Rombona. Podobo odlično nadgrajuje porušljiva okolica, ki vasice in okope pod točo izstrelkov spreminja v prah. Zdemolirati je moč res večino stvari, da ne ostane kamen na kamnu. Trenutki, ko predte skozi zid zapelje tank, so jako fajn.

SMRTONOSNA MEGLICA

K podobi krutosti prve svetovne vojne mnogo pripomore raba kemičnega orožja, ki je bilo takrat edinokrat izkoriščeno v vsej grozljivi naturi. Industrijska revolucija je z napredkom kemije postregla z visokostrupenimi snovmi, ki jih je bilo moč v oblaku razširiti med sovražne vojake in jim množično zavdati. Pričelo se je s solzivci, s katerimi sta se Francija in Nemčija obmetavali že oktobra 1914. Potem je prišel zloglasni april 1915 in druga bitka pri Ipru, kjer so Nemci prvič uporabili skoncentrirani klor, ki je vojake podušil. Ob primernem vetru so ga spuščali iz jeklenk, zato ni bil kaj prida učinkovit in ni povzročil dosti smrti. Včasih je imel ob nenadnem obratu sape celo nasproten učinek! Toda zaradi takratne maloštevilnosti plinskih mask je bilo med zavezniškimi vojaki dosti poškodovanih in napad je imel velik psihološki učinek.
Vse strani so se mrzlično vrgle v razvoj in iznašle še smrtonosnejše snovi. Med njimi fosgen in najzloglasnejši bojni strup vojne, iperit ali, spričo značilnega vonja, gorčični plin (mustard gas). To je bil prvi moderni bojni plin, ki ni napadal le dihal, marveč tudi izpostavljeno kožo. Ni se hitro razkadil, marveč je ostal prilepljen na podlago. Razvili so se tudi načini dostave smrti, denimo z množico topovskih granat, ki niso bile več tako dovzetne za slab veter. K sreči so grozote vojske tako zaznamovale, da so se v naslednji svetovni vojni vsi otepali uporabe plinov. Celo Hitler jih je nucal zgolj v koncentracijskih taboriščih, ker se je zavedal, kako strahoten učinek bi imeli v nemških mestih.



Ima pa kampanja več šibkosti. Največja je gotovo zanič pamet nasprotnikov. Ti so brezkompromisne ukaze o naskokih vzeli zelo resno, kajti ko pridirjajo, jih kosiš kot nemrtve v Left 4 Deadu. Nobenega smisla za taktiko ali osebno varnost nimajo, saj se radi postavijo pred tank in streljajo s pištolo, čakajoč kroglo v fris. Res niso izziv, razen ko so v veliki premoči. Bojni stres očitno počne čudne reči. Morda so avtorji želeli s tem poudariti občutek ničvrednosti človeškega življenja na fronti, ampak uspelo jim je bolj to, da dobiš komedijo. Drug problem je nekaj sekvenc, ki so tako bizarne, da povsem podrejo vzdušje. Na primer laška uvodna, kjer si nadeneš oklep jurišnikov arditov in vzameš mitraljez v roke. Nato kot terminator pokosiš ves bataljon avstro-ogrske vojske, krogle se pa odbijajo od tebe. Muzej v Kobaridu to dogajanje opisuje drugače ...

Ko bom velik, bom pilot

Na srečo se hud videz in vzdušje iz kampanje uspešno preneseta v boje na liniji. Ko se z nekaj ducati soigralcev poženeš z začetne točke, da motorji zarohnijo in gosenice zarožljajo, je občutek orjaškosti podoben onemu iz prejšnjih delov. Deveterica ozemelj je na eni strani manjše sorte, med njimi zelena argonnska hosta za boje prsa ob prsa, na drugi pa najdeš prostrane nivoje, kjer potrebuješ avto ali vranca, da dovolj hitro prideš na potrebno pozicijo. Tako je, konja. BF1 pač Bojišče ustrezno preobleče in učinek je ravno pravšnji, da dobiš občutek prve svetovne, ne Vietnama. Na prvem mestu je gotovo oprema. Po kopnem lomastijo tanki A7V, mark V in Renaultov malček FT-17; nad glavo frčijo albatrosi D.III, spadi S.XIII in bombniki gotha G.IV.
V roke kajpak ne dobiš M16tke, marveč orožja, ki so obstajala tistihmal. Repetirke gewehr 98, brzostrelke MP 18 in ... eksperimentalno polavtomatsko puško cei-rigotti. Ahem. Bera pihalnikov je glede na to, kar so imeli soldatje takrat dejansko v rokah, prirejena. Zato je razmerje med avtomati in počasnejšimi orožji pomaknjeno v smer prvih. Repetirke ima pravzaprav samo snajperski poklic scout. Jurišna vloga (assault) ima brzostrelke za boj iz bližine, podpornik (support) mitraljeze, sanitejec pa polavtomatske karabinke. Poleg gredo še razne bombe, mine in pakelci z obvezami, da zakrpaš tisto luknjo, ki jo je skozi tebe napravila tankovska granata.
Klaso si moraš izbrati pred skokom na karto in jo izkoristiti. Novost glede na prejšnje dele pa so poklici tankistov, pilotov in konjenikov. Pri izbiri točke pre-


Bolje od brezglavega naskakovanja bi izpadlo, če bi Nemci pred našim tankom bežali, kot se je to dogajalo v resnici. Se pa z njim vsaj lahko zagozdiš v blatu, kar je takisto pravilno.


Zračne ladje so orjaški nasprotniki, polni bomb in raznih topičev, ki lahko skoraj v hipu zradirajo branilce zastavic v conquestu. Zato je panika na tleh obvezna.


Skoraj morbidno uživaško je gledati, kako se bele vasice z napredovanjem spopadov spreminjajo v kupe ruševin. Eksplozije ponekod vrtajo luknje tudi v tla.

poroda namreč lahko vzameš težje ali leteče vozilo in v tem primeru si omejen na vlogo, ki ga upravlja. Manj potentna orožja imaš, zato moraš izbiro premisliti. Pri običajni četverici pešadijskih lahko v tanku zgolj špilaš strelca na sosednjih zicih. To je fajn, ker izloči dirkanje vseh do prvega helikopterja, kar tako sovražimo v Bojiščih! Druga odločitev glede vlog bolj razdvaja. Po sleherni karti so raztepeni zaboji, v katerih najdeš posebno opremo za tako imenovane elitne poklice. Trojica jih je: bojevnik s plamenometalcem, tisti s težko protioklepno puško in še oni s težkim mitraljezom. Oklepljeni so in za odstranitev mitraljezca denimo nucaš granate z bojnim plinom, ker ne more natakniti maske. Takšni polšefovski hrusti poživijo boj, vendar niso preveč pristni. Obenem bi bila lahko izbira te vloge urejena drugače, ne na način kdor prej pride, prej melje (z mitraljezom).

Z lopato po čebru

V arzenalu je odslej tudi več krepelc, kot so buzdovani in lopate. Prva svetovna je bila pač znana po boju na blizu v jarkih, kjer so se odločitve sprejemale z gorjačami. Bagatelca: Bosanci na Soški fronti so bili glede tega med najbolj zloglasnimi bojevniki. No, nekega hudega sistema mikastenja BF1 vseeno nima. Je pa moč s kiji enopotezno podreti vrata in premlatiti nasprotnika za njimi ali se z bajonetom ob kriku pognati v podivjani naskok. Slednje je na moč smešno, ker so se igralci to koj naučili izkoristiti za hitro potovanje po karti, zato čuješ kričanje iz vseh smeri. Hkrati tak bližinski boj vkup s strupi in blatom daje vtis surovosti, ki v denimo Battlefieldu 4 ni prisoten. Bojni plini so zapakirani v ročne granate in so predvsem orodje za blokiranje prostora, saj mora nasprotnik tamkaj natakniti masko, ki vkup z zelenim oblakom omeji njegov vid.

Taka grobost deluje predvsem na ravni vzdušja in videza, saj se je spopadanje spremenilo bolj malenkostno. Puške so za odtenek manj vsestranske kot avtomati z optičnimi namerilniki iz modernih vojn, toda še vedno skrajno smrtonosne. To pomeni, da moraš na primer s klaso assault dodobra premisliti, kam oditi in na kateri razdalji se spustiti v dvoboje, ker brzostrelka od naslednjega plota naprej ni več natančna. A kljub temu velja, da te bo vešč igralec položil s čimerkoli, kar bo pri roki, in to ponavadi iz smeri, iz katere pogubo najmanj pričakuješ. Sploh z repetirkami, ki nesejo zelo daleč in se udinjajo klasični mehaniki snajperic. V BF1 vseeno niso vnesli kakšnega povečanega nihanja merka.

Toda že tako rahla sprememba je dovolj, da poživi Bojišče. Novo organizirani poklici in vozila so dobro uravnoteženi in primerno sodelujejo. Spopadanje je zabavno in četudi se na začetku privajaš na drugačna orožja, ne odnehaš, tudi ko te nasprotni ostrostrelec tretjič zapored sname z oddaljenega stolpa.

Je pa treba poudariti, da ti morajo takšni špili ležati, kajti tole je za stopnjo zahtevnejši špas od Call of Dutyjevega dirkanja. Če igraš popolnoma sam in se z Battlefieldom srečuješ prvič, te čaka minsko polje težavnosti, preden boš razmerje ubitih sovragov in lastnih poginov spravil nad ena, saj botov za trening ni. Toda ko ti uspe, je občutek uspeha mogočen.

Valujoča frontna črta

Začneš kot običajno s starim dobrim modusom conquest in njegovo hitrejšo različico rush. Kakor v preteklosti s svojim moštvom zasedaš strateške položaje in ko jih ima ena stran dovolj, slavi. Devetterica kart sega od odličnih do ene precej bedne, kar za štart ni slab izkupiček. Zvečine so v redu uravnotežene, pri čemer ima stran, ki grozljivo izgublja match, to pot bonus: ogromne stroje. Trije so, odvisni od karte: oklepni vlak, bombniški cepelin in ob obali parkirana bojna ladja, ki kopno zasuje z izstrelki (pomorskega boja velikank ni). Priklic behemota kaj lahko obrne vojno srečo in na liniji slišiš opazke, da gre za poceni prijem. A vešči igralci se jim znajo zoperstaviti in če velikana sklatiš / potopiš / razmontiraš, si v 99 odstotkih zmagal.

Večigralstvo špil najbolje nadgradi v novem modusu: operations. V njem se bojuješ na več kartah zapored, ki so vkup zlepljene iz tistih za conquest. In sicer z napadanjem ter branjenjem utrjenih pozicij. Uspešnost na enem ozemlju se prenese na naslednjega, dokler napadalec ne izrine obrambe s sveta ali slednja dovolj časa ustavlja jurišnike v svinčevem dežju. Recept ni zapleten in je v streljankah prisoten že dolgo, toda okoliš prve svetovne mu je s svojimi obrambnimi črtami zares pisan na kožo! Tu imaš dejansko tisti občutek, da si zavzel rov in premikaš frontno črto naprej, za razliko od conquesta, kjer je vse skupaj bolj ali manj kaos. Palec gor za operacije! Med peščico drugih obskurnih načinov igre gre omeniti še lov na kurirskega goloba, ki mu moraš predati sporočilo. Taka hecna verzija lovljenja zastavic.

Battlefield 1 je glede na klavrni štart štirice dokaj zloščena nalinijska izkušnja. Izstrelki večinoma letijo tja, kamor želiš in če imaš stabilno linijo, ni dosti problemov. Na voljo je tako hitro iskalo iger kot brskalnik po strežnikih. Je pa treba omeniti, da še ni na voljo zunanjih strežnikov za zakup. DICE obljubljajo, da jih omogočijo v naslednjih mesecih. Enako kot hardcore mode, ki naj bi igro zaostril z večjo neodpustljivostjo. Prav to bi bilo za okoliš prve svetovne vojne z vzdušnega vidika res primerno, zato znalci z upanjem zro v prihodnost.

Adijo v naslednji vojni

Če si pikolovski, lahko Battlefieldu 1 očitaš še več malenkosti. Recimo to, da v kampanji ne igramo na strani Nemcev, četudi to niso bili naciji kot v drugi vojni in je bil politični položaj manj črno-bel. Ali to, da ni vzhodne fronte, kjer bi mogel galopirati s kozaško konjenico. Ter da se špil ne spušča v ozadje vojne, kjer je milijone mladih fantov umiralo za igrice starcev. Zadovolji se z razglednicami morije, v katere krvavo župo pomoči prste ravno toliko, da zavonjaš vonj po smrti, pa nič več. Toda kdor je pričakoval srce trgajočo simulacijo, si je že v štartu lagal. Ej, to je Battlefield. 64 igralcev, trolanje nubov s snajperico in gasa. Zdaj gasa dobesedno – z iperitom. S stališča moderne streljačine za množice je BF1 prav fleten špil. Ni nek izjemen presežek, gotovo pa dosti uživaški, da bo v seriji in širše prav dobro zapisan.

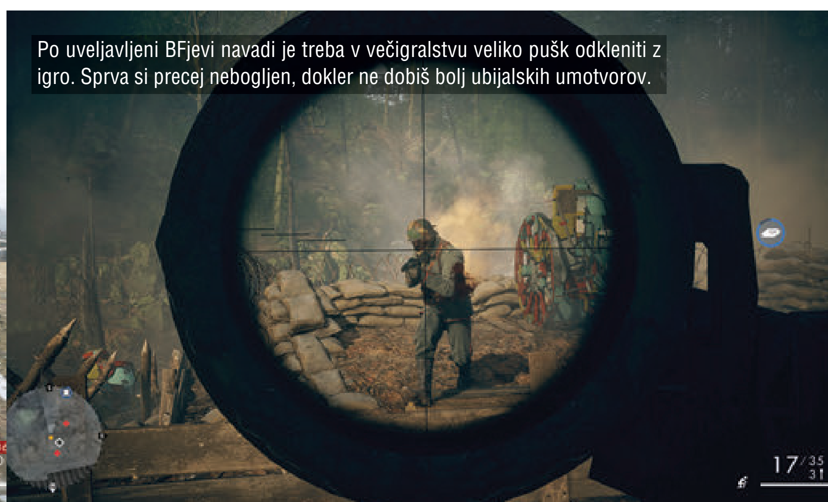
***Aggressorju* se ne da gniti v jarku, zato s strojnico sam prebije tri sovražne črte.**

86

vonj bojišča ✔ fenomenalen videz ✔ v redu igra na liniji ✔ modus operacije ✔ razgibana kampanja ✔ kratko samotarstvo z glupo pametjo ✖ brez večjih prelomnosti ✖ gruča manjkajočih malenkosti ✖

DICE / Electronic Arts za PC, PS4 in XBO


Konjev ratatanje in bum trasi sicer ne plašijo, a njihov nadzor vseeno ni baš dober, zato se raje bojuješ peš. Takisto prisežem, da je tacanje pešakov hroščato.


Po uveljavljeni BFjevi navadi je treba v večigralstvu veliko pušk odkleniti z igro. Sprva si precej nebogljen, dokler ne dobiš bolj ubijalskih umotvorov.

Pisana in odprta Obductionova dežela temelji na z Zemlje iztrganih prizoriščih, ki stojijo sredi alienske pokrajine. Za energijskimi pregradami pa se skriva še marsikaj bolj skrivnostnega.

Obduction

Da bi razumeli, kako je nastal Obduction, se je treba ozreti v daljno leto 1993. Tedaj je izšla legendarna pustolovščina Myst, ki je za razliko od večine sorodnic spremljala dogajanje skozi oči protagonista. Naslov je bil resnejši in namesto stilizirane risankavosti je čute preplavil s temačnim samotarstvom. Zagonetke niso temeljile na zbiranju in kombiniranju predmetov v inventarju, temveč so bile vdelane v okolje, dialogov pa je bilo komaj za vzorec. Skupaj z nepremočrtnostjo in več konci je ponudil drugačno izkušnjo, kot smo jih bili od žanra vajeni. V navezi s tehnično naprednostjo je poskrbel, da je bil skoraj desetletje najbolje prodajan računalniški špil. Dobil je štiri nadaljevanja, a napredka kljub menjavi razvijalca ni bilo in stopicljanje na mestu je niz počasi napravilo nišen. Od poslednjega vnosa je minilo ducat let in izvirni stvaritelji serije Cyan so menili, da je čas pravšen za dušnega naslednika. Nostalgikov je bilo dovolj, da je Obduction ugledal svet. Pa je starodavni recept le izlet v preteklost ali zmore navdušiti tudi novo generacijo?

Četrta vrsta

Ako se nadejaš mesarstva, te moram razočarati, saj je 'obduction' geološki termin, ki pomeni prekrivanje. Toda če zamenjaš črko v izvirni besedi, dobiš 'ugrabitev', in z njo se igra začne. Junaka na nočnem sprehodu pogoltnejo luči z neba in ove se v kanjonu sredi belega dne. Kmalu mu postane jasno, da ni več na Zemlji, saj se v daljavi pnejo špičaste gore, kakšnih tod ni. A kljub temu je okolica skorajda domačna. Hologram mu izreče dobrodošlico in tiri vodijo do lesene hišice z ograjo, ki je kot z razglednice.
Skrivnostno okolje spodbode raziskovalno žilico. Izkaže se, da je svet odprt, prostran in z nemalo področji, tako da je izgubljanja v prvih urah precej. Cilj po mystovsko ni jasen, napotki so redki in dvoumni. Tako se brezimni junak sprehaja skozi mestece Divjega zahoda, polno tračnic in rudnikov, in v bajtah najde zapiske. Nekateri pričajo o prigodah prebivalstva, drugi vsebujejo ključ za upravljanje s strojem ali drugačen namig, celo svarilo. A bitij ni dosti, pogovarjanja pa še manj. Zato se je treba pri iskanju smisla in poti naprej večinoma znajti sam. Največkrat moraš iskati stikala, tuhtati, kaj sploh počnejo, in motriti kotičke, da opaziš, kaj se je premaknilo. Včasih so učinki jasni, a še večkrat tavaš v temi. Kabli vodijo od generatorja, smotrno bi jim bilo slediti. Ventil je nekaj odprl, a kaj? Registrske tablice na steni morajo biti pomembne, zato jih škljocneš s fotoaparatom, ki ga imaš vedno pri roki. Kleč je torej v pozornem prečesavanju prizorišč, iskanju skritih prehodov, pomnjenju podatkov in rabi le-teh, kjer je primerno.

Opazuj in reši

Obduction je špil, ki se mu moraš posvetiti, saj bi ob grižljajčkastem igranju pozabil ključne informacije. Treba si je zapomniti poti ter premlevati na desetine videnih podrobnosti. Namigi so namreč raztroseni vsevprek, a večinoma ne brez logike. Klasičnih orehov tipa 'postavi štiri križce v vrsto' namreč ni. Vse je vpleteno v okolje in vključuje zmes človeške in vanzemaljske tehnologije ter jezika, ki za razvozlavanje terja odprto glavo. To se sliši fino in do neke mere tudi je. A miselni preskoki so pogosto zapleteni in kanec več vodenja ali vsaj konkreten zemljevid bi početje močno olajšala ter omejila neprestano tavanje. Vse prelahko je izgubiti rdečo nit ter spregledati pot ali pomemben predmet. Zlasti ker povsod mrgoli krame, ki so jo prispevali podporniki na Kickstarterju in le odvrača pozornost.
Tudi tehničnih težav je mnogo. Zaplate so popravile nekaj najbolj kritičnih, a se enoigralski špil kljub temu še vedno rad obesi ali se ne zažene. Vsako včitavanje avtomatsko shranjenega položaja traja minuto in pol! Še dobro, da je smrt redkost. Žal pa je nalaganje vseeno pogosto in dodatno uničuje že tako svinčen tempo, dočim so upočasnitve kljub nenapredni podobi vseskozi prisotne. In ko sem nekje obstal med skalami, je edina rešitev tičala v preklopu v antični način, ki 3D-raziskovanje s prostim gibanjem nadomesti s klikanjem iz enega zaslona v drugega.

Lekcija včerajšnjika

V petindvajsetih urah sem užival ravno toliko, kot sem trpel. Obduction je starošolski do obisti in zahteva predanost, spočito glavo in potrpežljivost. Na pladnju ne servira ne zgodbe ne ciljev ne namigov. Če se uspeš zadržati in ne špegaš rešitev, boš deležen slastnih trenutkov ugankarskega zmagoslavja. Do tja pa se je treba prebiti skozi debelo plast frustracije, obskurnosti in okornosti – enako kot nekoč v Mystu in Rivenu.

***Kavbojc** se praska po glavi. Mar so ga prežarčili v vesolje ali preteklost?*

68 domiseln svet ✔ vlečna štorija ✔ povezanost gradnikov ✔ tavanje in izgubljanje ✖ nekaj orehov ✖ hrošči in nezloščenost ✖ Cyan Worlds za PC



Prežarčevalniki so v drugi polovici v središču dogajanja. Nekaj zagonetk z njimi je nemarno zaguljenih.



Pretikanje ročic je na meniju redno, uporabnost pa ni vedno jasna. Tale seveda vpliva na bližnji jez.



Starošolski oreh spodaj je premičen labirint, ki zna vsled okornosti vzeti dobro uro in šope las.





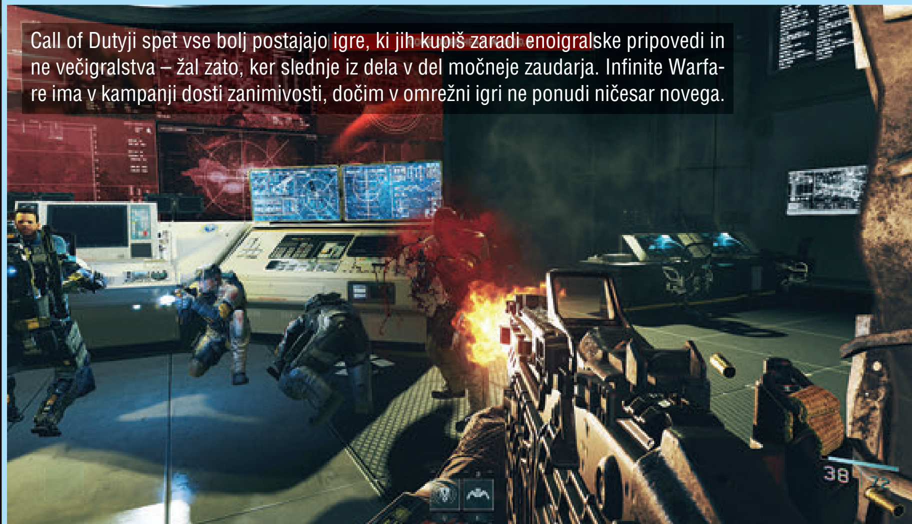
Call of Duty Infinite Warfare

UEEE, UEEE, se je čulo iz komentarjev pod dražilniki za Call of Duty: Infinite Warfare prav od trenutka, ko so ga naznanili. Očitno je Activision z nebrzdanim štancem naslovov naposled potrošil vso zalogo dobrega slovesa, ki ga je nekoč z odličnimi prvimi deli ustvaril okrog te najbolj razvpite serije prvoosebnih streljank. Nov izvod vsako leto je utrudil celo ljubitelje in vsakomur se je uprlo na svoj način. Nekateri so zamerili, da gre Infinite Warfare v futuristično prihodnost, namesto da bi se vrnil h koreninam druge svetovne vojne. Drugi so se obregnili ob to, da je posodobljena inačica legendarne štirice, Modern Warfare Remastered, na voljo samo v okviru drage zbirateljske verzije IW. Tretji so se pač podelali v YouTubove komentarje, ker je modno sovražiti Call of Duty. Ne rečem – kdor ni slutil, da bo založnikova politika okoli te serije slejkoprej pripeljala do takšnega odziva, je moral res živeti s plašnicami. Toda hkrati je škoda, da je nasrkal ravno Infinite Warfare, kjer so se nadvse trudili poživiti samotarsko plat.

Sončeva državljanska vojna

Kampanja ni zgolj rešetanje s pogledom skozi oči protagonista, marveč tudi frčanje z letečim plovilom. S tem ne mislim onih sekvenc na tirnicah, s katerimi Klici dolžnosti itak stalno obilujejo, marveč dosti stopenj, kjer lahko razmeroma svobodno upravljamo futuristično frčalo in v stilu vesoljskih špilov razmontiramo vsemirske rušilce. Infinite Warfare se namreč dogaja kar nekaj let v prihodnosti, ko se je človeštvo že razširilo po sončnem sistemu. Velike razdalje med naselbinami zavdajo redu in miru, saj se oddaljene rudarske kolonije spričo nezadovoljstva uprejo in odcepijo v odpadniško frakcijo Settlement Defense Force (SDF). Ta na neki točki dobi povzpetne voditelje, ki jim ni več dovolj neodvisnost od Zemlje, marveč hočejo zagotoviti, da jim nekdaj matični planet ne bi nikoli več hodil v asteroidni pas. Tako, da ga skušajo ohromiti z uničevalno invazijo.

V tem Pearl Harborju nove dobe se znajde Nick Reyes, pilot, marinec, specialec, kapitan, bržčas tudi trgovec in veleposestnik, vse v eni osebi. Pripadnik najspecialnejše med specialnimi enotami Združenih narodov (SCAR), od katere je seveda odvisna usoda človeštva. Vsaj tistega na modrem planetu. Po spletu okoliščin postane poveljnik ene od zadnjih preostalih večjih ladij, letalonosilke Retribution. To pomeni, da se lahko med misijami sprehajaš po letalskem hangarju in poveljniškem mostu ter na neki točki izbiraš različne drugotne cilje. Tudi to je v Call of Dutyjih na razpolago prvič. Poleg rdeče niti lahko napadaš izpostavljene cilje SDFa, v zameno pa dobiš nove ali nadgrajene sposobnosti in orožja. Infinite Warfare tako stalno preklaplja med bojem peš, ki se često odvija v okolju z nižjo gravitacijo in mankom kisika, letanjem med vesoljskimi ladjami ter še pohajkovanjem po poveljniškem mostičku.



Call of Dutyji spet vse bolj postajajo igre, ki jih kupiš zaradi enoigralske pripovedi in ne večigralstva – žal zato, ker slednje iz dela v del močneje zaudarja. Infinite Warfare ima v kampanji dosti zanimivosti, dočim v omrežni igri ne ponudi ničesar novega.



Karkoli Jon napravi, vselej se znajde v mrazu. Podobno kot Kevina Spaceyja in Christopherja Melonija so tudi to pot za negativca uporabili znani obraz, ki pa bi bil lahko bolje izkoriščen.



Letalnik ima še drugotne topiče za tolčenje po velikih vesoljskih barkačah in vodene rakete. To so projektilna orožja, zato ni toliko šviganja žarkov, da bi reč spomnila za Vojno zvezd.



Minišefi običajno prilomastijo v ogrodju večjih droidov, ki jim lahko enega za drugim odstreljuješ oborožitvene sisteme. Oziroma se jim moraš prikrasti za hrbet, kjer nimajo oklepa.



Med posebnimi prijemi je gotovo najbolj uživaška kraja robotov, nad katerimi takole skozi stene prevzameš nadzor. Nato z njimi postreliš pol sobe in se za dobro mero samorazgoniš.



Klic ne bi bil Klic, če bi ne bil naphan s sekvencami vrtoglavega divjanja, kjer vse okoli nas v eksplozijah leti v luft. Edinole nekaj manjka: helikopterji! Tu imajo vsa plovila reaktivne motorje.



Nagniteži v pisanih trenirkah in s frizurami princa z Bel Aira? Zombiji izpadejo prav posrečeno. S pobijancijo napajaš specialke v obliki kart, ki si jih izbereš pred igro.

Kljub temu igranje ni zatavalo kam daleč od tistega, ki smo ga v Klicih vajeni. Stopnje v boju soldatov so linearne in skriptane, četudi vselej z več stranskimi hodniki, da lahko sovrage presenetiš z boka ali znad glave. Za uspeh moraš urno in natančno talati headshote ter se hkrati varovati z rabo kritja v okolici, kjer si povrneš samoobnavljajoče se zdravje. Vmes srečaš nekaj nasprotnikov, ki terjajo samosvoje pristope, a tega bi bilo lahko precej več. Visokotehnološka oprema ti kot v ostalih novejših CoDjih omogoča zanimive veščine, od preskakovanja zidov do hekanja droidov na daljavo. A učinek nima več tako ezoteričnega magičnega pridiha kot v Black Ops 3, kjer si 'čaral' z rokami in je vse padalo. Tudi letalski boj je na moč arkaden. Gibanje plovila bolj sledi pristopu iz Descenta kot TIE Fighterja – s stalnim umikanjem vstran namesto simuliranjem vztrajnosti.

Veliko veš, Jon Snow

Ker Infinity Warfare od vseh Call of Dutyjev poleti daleč najdlje v prihodnost, si privrženci sci-fija najbrž obetajo precej divje umotvore, tako pri orožjih kot družbi nasploh. A tole ni prelomna visoka znanstvena fantastika v maniri knjižnih Starship Troopers ali Armorja. Ljudje so po osvojitvi Plutona še vedno ljudje, ne genetsko ozaljšani kiborgi z diamantnimi kostmi. Nanotehnologija je poskrbela, da se lahko v tankih jopičih bojujemo na *zunanji* strani ladijskih trupov in na površju zaledenele lune Evropa. Toda hkrati so krepalice še vedno normalno v rokah in so videti smešno podobne kalašnikovkam, namesto da bi nam predatorsko čepele na ramah in samodejno radirale vse po spisku. Zato okolica izzveni nekako kot militaristična inačica Star Treka. Nič bati, žarkovniki ne umanjkajo in takisto ne eksoskeleti. A med stroji prihodnjika najbolj zažge droid E3N, ljubkovalno Ethan, ki je bolj življenjski kot devetdeset odstotkov likov v igrah. Že v Blops 3 in Advanced Warfaru so bili droidi srhljivo človeški, Ethan pa je eden najboljših kameradov, kar sem jih kdaj imel v boju.

Če Infinity Ward ni imel navdiha ali časa, da bi napravil zares samosvoj univerzum, pa je zmetal dosti denarja v animacije in govorance, kajti liki oživijo v navdušujočih dialogih. Reyes ima na krovu Retributiona kopico soborcev, od BFFjke Nore Salter do prvega častnika 'Gatorja' Dialla. Tudi pri njih je opaziti več poklonov Zvezdnim stezam, saj začutiš fraze v stilu "Ne bo več dolgo zdržala, kapitan!" in slično. Kot že nekajkrat so več frisov likov povzeli po skenih resničnih ljudi, kar opaziš že spočetka, ko te eden glavnih negativcev, SDFov admiral Salen Kotch, pozdravi v podobi Kita Haringtona. Možakar je v svoji vlogi fanatično strašljiv, mu pa manjka časa pred kamero. Kar je vnovič glavni problem kampanje: pripoved je v redu zastavljena, ima dosti zanimivih preobratov in glavni liki ti prirastejo k srcu. Ampak divjanje je tako hitro, da mnogi detajli, ki bi dogajanje obogatili, odbrzijo mimo oziroma ostanejo neizkoriščeni. Med drugim v igralnem smislu, kjer v drugotnih nalogah zbiramo skalpe pomembnih sovražnikov, a reč nikdar ne preraste v sistem veličine denimo nemez iz Mordorja.

Advanced Halo Crysis

Kampanja je za kako uro daljša od onih notorično kratkih iz preteklosti, torej nekje osmerico ur, sploh če opravljaš drugotne misije, kar gotovo priporočljivo. Nakar se znajdeš pred kislim dejstvom, da si že videl najboljši del Infinity Warfara. To pot je v Call of Dutyju samotarstvo občutno boljše od multiplayerja. Kakšni časi! Brexit, Trump in zdaj tole! Pa ne, da bi bilo večigralstvo za skozlat zanič, kajti karte so recimo na obrtniško zelo solidni ravni. Samo tako brezupno nenavdahnjeno je vse sku-

paj, da zaboli. Kot bi se Infinity Ward ne znal zediniti, kaj naj iz multija napravi, zato so iz vseh obstoječih futurističnih izvodov serije pobrali nekaj malenkosti, jih vrgli v skupni lonec, podkurili in upali na najboljše.
Na primer: spet imamo polovičarsko igro vlog kot v Blops 3, saj lahko pred bojem izbereš motorno eksoobleko (rig), ki je na razpolago v šestih izvedbah. Warfighter je univerzalna, dočim je phantom skrivalniška snajperska, synaptic pa droid za boj na blizu, ki sovraga s kovinsko roko dobro useka okoli ušes. Znajo visoko poskakovati in teči po stenah, nekatere se celo zlijejo z okolico in slično. Razen tega imaš še vedno klasični izbor pušk, ročnih granat, drugotne opreme in perkov za prirejanje lastnosti. Oklepi so videti fenomenalni in med opremo se skrivajo nekatere odpuljenosti, ki jih v kampanji ni. A razen par prebliskov smo večino stvari in veščin že videli, bodisi v prejšnjih delih, bodisi v Crysisih, Halu in drugih streljankah.
Namečkoma smo vnovič potisnjeni v enake staromodne igralne načine kot doslej, to je team deathmatch, domination, razne sorte king of the hilla in njihove variacije. Če ti prizor z izbiro riga še malo dvigne utrip, se ti nato iz minute v minuto niža na nevarno zaspano raven, ko počneš natanko isto, kot si v Call of Dutyjih že neštetokrat. Oprosti, Infinity Ward, ampak dost' mam. Zakaj okoli v osnovi posrečenih rigov in futurističnih bojnih zmogljivosti pešakov končno ne napravijo česa svežega? O letanju s frčoplanom ni tu ne duha ne sluha! Monotonija je načela tudi skupnost, kajti na liniji je igralcev zaznavno manj kot prejšnja leta ob izidih. Ker so razdrobljeni skozi več modusov, ima samodejno iskalo kar problem oblikovati dobre igre. Z eno besedo: dolgcajt.

Zeh v trinajsto

Ker je Call of Duty vselej napravljen iz treh elementov, poleg kampanje in multija ne umanjkajo zombiji. Prav tako po klasični zasnovi: igra se v četvero in ob stalnem reševanju nemrtve nesnage se je treba prebiti skozi ogromno, razvejano stopnjo. Sicer je moč solirati, ampak to je precej brezveze. Igralci tokrat prevzamejo like mulčadi iz osemdesetih, ki jih nek nori režiser zabriše v zaklet zabaviščni park. Kot ponavadi je produkcija na visoki ravni: karakterji so odlično govorjeni, štorijo podajajo lepe risane animacije in okolica je hudomušno razgibana. Igranje pa je to pot nekaj lažje od hardcore zahtevnosti preteklih izvedb. Ko te prvič pokončajo, denimo padeš v sosednjo dimenzijo, kjer si lahko na starinskih igralnih avtomatih kupiš oživitev! S pobijancijo gnusob zdaj celotna ekipa dobiva novce za kupovanje boljših orožij in odpiranje vrat v nove dele karte, ne le posameznik. To je načeloma v redu zamisel, ker zna biti preganjanje zombijev za začetnike dosti tečno. Toda avtorji morajo trenutni eni karti, ki je na voljo, urno dodati kaj novega, sicer bodo veterani še tu pričeli zehati.
Vselej zatrdim, da je Call of Dutyje treba jemati kot združen paket in da ceno upravičijo šele, če ti ležita vsaj dva od vključenih načinov igranja. Pri Infinity Warfaru imam precejšen problem določiti, katera dva naj bi to bila. Dober je bolj ali manj samo single player, dočim so zombiji z eno samo karto bolj majhnega obsega. Daleč najbolj so nasrkali tisti, ki so CoDje kupovali predvsem in samo zaradi rešetancije na liniji, kajti ta je postana, razen če želiš v trinajsto početi isto kot doslej. Cmeranje pod dražilci na YouTubu se je tokrat tudi v resnici prevedlo v manjšo prodajo, kajti prva poročila kažejo, da so v prvem tednu prodali zgolj polovico izvodov glede na prejšnji del, Black Ops 3. Nemara bo to Activisionu naposled dalo misliti?

***Aggressor** gre v prihodnost, toda v roki ima še vedno Puško.*

72 dobri liki in pripoved v kampanji ✔ igralna razgibanost ✔ fajn futuristični slog v multiju ✔ kampanja je še vedno kratka in prehitro drvi ✖ svet bi bil lahko originalnejši ✖ postano večigralstvo ✖

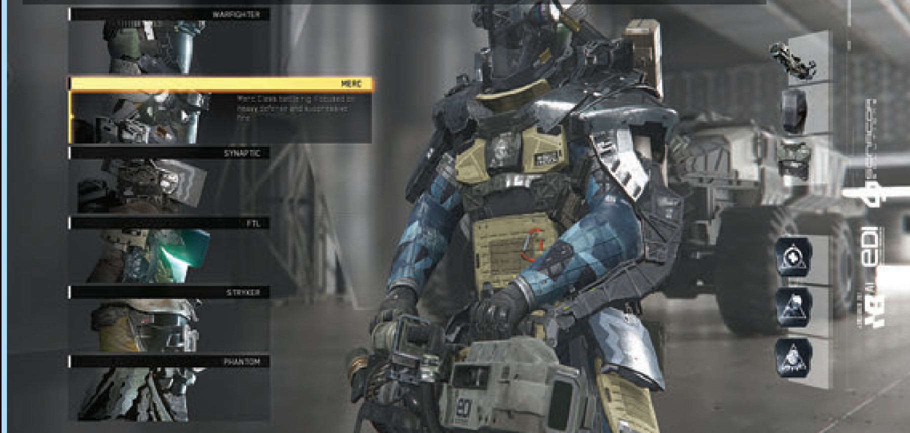
Infinity Ward / Activision za PC, PS4 in xbox one



Dosti je srhljivega razbijanja oken, nakar podtlak nesrečneže potegne v brezzračje; tako iz ladij kot postojank na tleh. Je pa smešno, da lahko gravitacijo vklopijo s pretikom knofa.



Nalagalnih zaslonov je malo oziroma so hitri in avtorjem je uspelo pričarati občutek, da so prizorišča v resnici povezana. Letanje s planetov v vesolje je na primer čisto brezšivno.



Nor dizajn oblek spominja na Elysium, droidi pa na Chappieja. In to z razlogom: eden od snovalcev je Aaron Beck, ki je svojčas delal pri Weti! Ozri se na njegove risbe na spletu.



Multi skuša od drugih iger pobirati malenkosti, kot sta odpiranje zabojev z nagradami in ustvarjanje predmetov. A to ne uspe preseči dejstva, da je sama igra v več zlajnana.

Mafia III


Tole je Mafia III: nenehno streljanje banditov, ki kukajo izza vseh vogalov. Vseeno, ali Lincoln rešuje kurbe, prepričuje sindikaliste ali uničuje destilarne, početje je enako.


Vožnja je. Kaj prida o njej ni za povedati, pač furamo in streljamo, včasih je celo treba komu slediti ali ga ujeti. Avti so brezvezni, motorjev, koles ali celo letečnežev pa ni.

Leto 1968 je bilo za Američane pestro. Vojevanje v džunglah na drugem koncu sveta je močno vplivalo na domače družbeno ozračje in mirovniški protesti so bili vsakodnevni. Ko so se po tetski ofenzivi, največjem protinapadu Vietkongovcev, v domovino pričela vračati tisočera trupla, se je gibanje še okrepilo. Na Broadwayu je protivojno sporočilo glasno oznanjal muzikal Hair, višek pa je gmajna dosegla s polmilijonskim zborom v Washingtonu. Toda javnosti ni razdvajala le vietnamska vojna, marveč tudi barvna neenakopravnost. Zamorski nemiri, ki so sledili uboju Martina Luthra Kinga, aktivista za pravice temnopoltih, so na ulice številnih mest priklicali vojsko. Odmeven dogodek je bil takisto atentat na osrednjega predsedniškega kandidata, JFKjevega mlajšega brata Roberta, ki je kroglam podlegel. Tisto jesen je zato slavil Nixon. Da se je leto vsaj zaključilo z nečim pozitivnim, je poskrbel projekt Apollo 8: trije ameriški astronavti so prvi obkrožili Mesec.

If it ain't white it ain't right

Sredi tega dogajanja se je iz Vietnama v rodni New Bordeaux vrnil z junaštvi odlikovan mulat Lincoln Clay. Edini dom, ki ga je kot sirota poznal, je bila črnska kriminalna združba. Nemirnega, akcije iščočega veterana so stari prijatelji hitro prepričali v hudodelstva. Najprej je rešil težave s Haitičani in nato širokopotezno vlomil v sef državnih rezerv. Toda naredil je napako in zaupal Italijanom. To ga je stalo družine in skoraj življenja. Zato se je zaklel, da postreli vse makaronarje, vključno z afrofobičnim donom Salom Marcanom. A preden se sploh lahko približa botru, mora uničiti vse njegove posle, prevzeti okrožja in razviti lastno organizacijo. Pri tem mu pomagata morganfreemanovski okrajni fajmošter in zvezni policist, ki bi se ravno tako rad odkrižal cose nostre. Tretja Mafia torej ni folklorna 'simulacija' sicilijanskoameriškega kriminala kakor prejšnji, marveč negročefurijada. Z drugimi besedami, tipičen GTA.

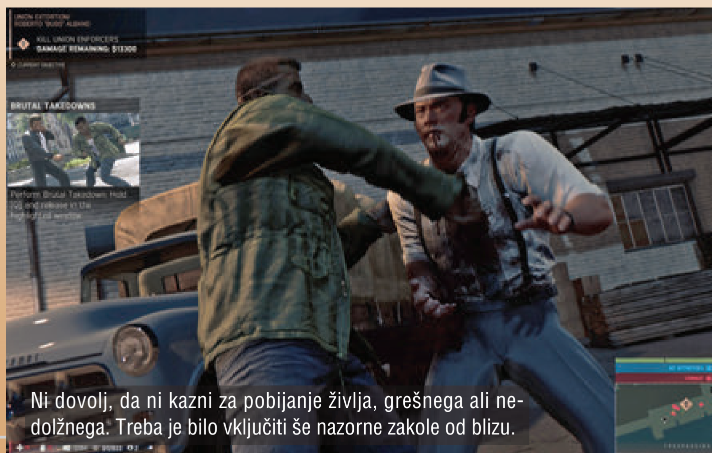
Kojci navdušijo pogoste vmesne sekvence z neverjetno, znabiti celo najboljšo obrazno mimiko. Večslogovni filmčki, ki mešajo aktualno dogajanje, dokumentarne vojne posnetke in kasnejša zaslišanja pred kongresom, dajejo slutiti na širšo okvirno zgodbo oziroma na retrospektivno igranje. Zgodba in nje podajanje tako ostaja resnična odlika niza. Prav tako navduši glasbena podlaga, ki sestoji iz točno stotih tistečasnih še živih pesmi, kot so Son of a Preacher Man, Proud Mary in Ring of Fire. Žal pa sta to edini izstopajoči lastnosti igre, kar moram poudariti že koj spočetka. Mafia 3 je milo rečeno povprečna gangsterščina, kakršnih smo videli nemalo. Špilavec nenadkriljivega prvenca se spomni niza raznolikih, dodelanih in vzdušnih misij. Dvojka je pri domiselnosti nalog precej zabudalila, a je še vedno stavila na manjše število bolj usmerjenih podvigov. V tretje je dogajanje mnogo bolj nadrobljeno, vzorec pa se obupno ponavlja: malo pregovarjanja, tatvina avta, vratolomna vožnja do kraja dejanja, strelska akcija in občasno ukvarjanje s policaji. Uvodni rop je ena redkih izvenšablonskih stopenj.

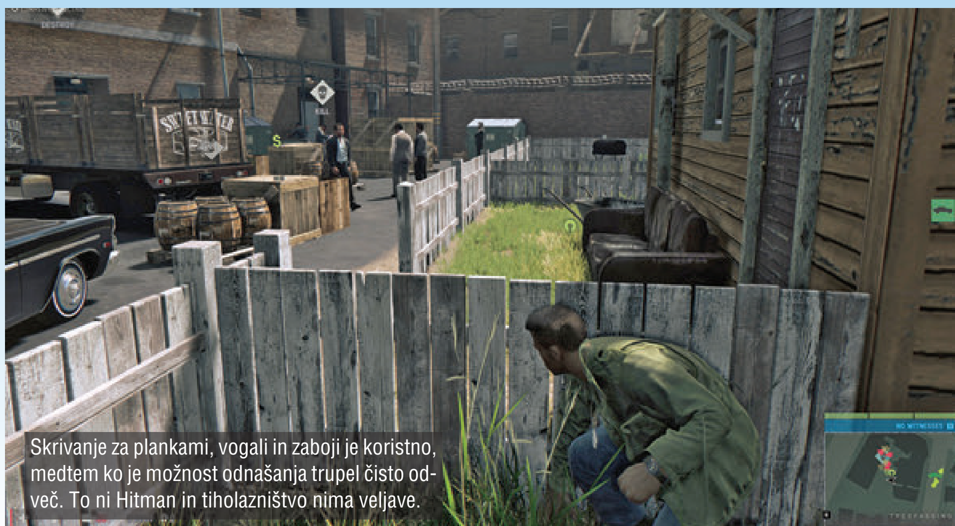
I fought the law

Akcija seveda ni zanič. Skrivanje v zaklonu, lučanje molotovk in luknjanje s šibrovko kljub omejeni municiji dogaja, vendar začne početje presedati. Skladišče, tovarna, lunapark, dvorišče, sindikalisti, težaki, zvodniki, dilerji, vse to so samo nianse za istokopitno postrelitev ducata banditov. Ti so za nameček le treh ali štirih različnih podob ter nenehno izuščajo ene in iste stavke. Promocijski material poudarja različne pristope v smislu tiholaznega rezanja vratov ali ramboidnega naskoka, toda to je bikov drek. Sploh ni potrebe po razmišljanju, saj navališ, kakor te je volja. Lincoln se itak samozdravi, batmanovsko vidi skozi stene, nasprotniki pa so glupi. Količkaj naprednih gangsterskih, šunjačkih ali atentatorskih operacij, kakršne smo videli povsod drugod, ni sploh. Nič manj izdelek ne razočara pri robnem udinjanju. Kakor prejšnja dela trojka kljub prostranosti mesta ne vsebuje kaj prida neobveznosti. Lahko čez barje duhamorno tihotapimo gandžo in zbiramo tradicionalne Playboye ter po novem še par drugih kolekcionarskih revij. To pa je tudi vse.

Kratkočasno ni niti samo mesto. Na videz je sicer alternativna različica New Orleansa čisto v redu. Dogajanje je živahno, naj gre za promet, ribjo tržnico, pristaniške delavce na čikpavzi ali vrtno zabavo.


Obilne vmesne sekvence in kakšnih šest ur razgibane sixties muzike je vse, kar je v igri vredno pozitivne izpostavitve.

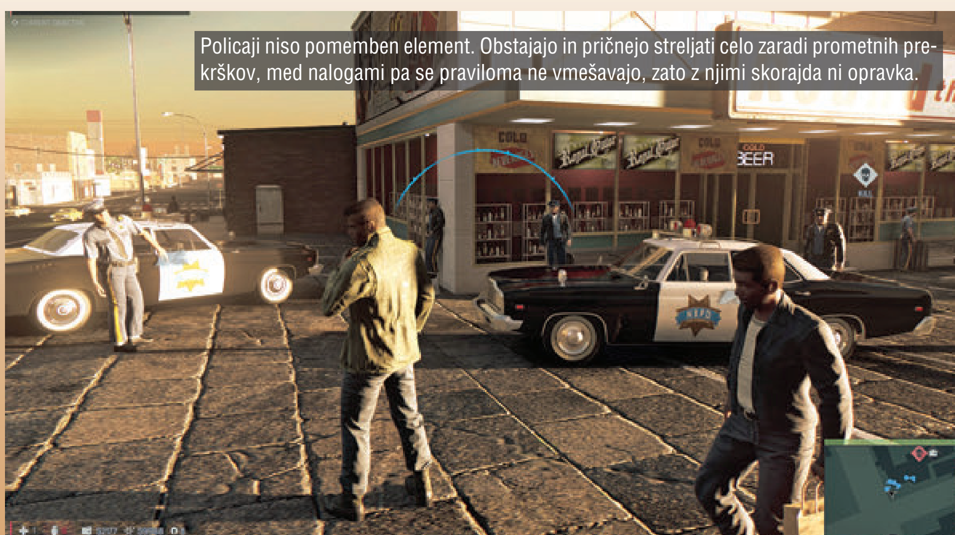

Ni dovolj, da ni kazni za pobijanje življa, grešnega ali nedolžnega. Treba je bilo vključiti še nazorne zakole od blizu.


Skrivanje za plankami, vogali in zaboji je koristno, medtem ko je možnost odnašanja trupel čisto odveč. To ni Hitman in tiholazništvo nima veljave.


Partija biljarda? Neprava igra. Mafia III nima izven streljanja in vožnje od A do B nobene dejavnosti. Ni niti svobodnega pogovarjanja, odločanja o zavezništvih ali moštvenih operacij. Niger je osamljeni terminator.



New Orleans je znan po svojih okoliških močvarah, ki so gromozanski biološki ekosistem. V špilu po kanalih in lagunah vozimo kontrabant ter streljamo aligatorje.



Policaji niso pomemben element. Obstajajo in pričnejo streljati celo zaradi prometnih prekrškov, med nalogami pa se praviloma ne vmešavajo, zato z njimi skorajda ni opravka.

Arhitektura je razgibana in predeli prepoznavni, od kreolske četrti prek downtowna do aligatorske močvare. Toda vse je le neinteraktivna kulisa. Redke notranjosti so generične in mrtve, štacune in razni servisi pa neobstoječi. Ni delavnic, ki bi nadgrajevale vozila, ni kina in frizerja, ni krojačev, zato niger celo igro presmrdi v isti vojaški jakni. In ko stopimo v okrepčevalnico, je edina možnost suniti denar iz blagajne. Ni niti dirkanja, hudih skakalnic in zbiranja avtomobilov. Vozila so itak samo nevzburljive ameriške škatle in čolni. Le dobra glasba je poskrbela, da med prevažanjem sem in tja nisem zehal na vsa usta. K vzdušju sprva doprinesejo na ušesa ujeti pogovori mimoidočih in enovrstičnice sovražnikov, a kot večina vsebine se tudi ta prehitro jame ponavljati.

Help Me, Rhonda

S prisvajanjem ozemelj od konkurenčnih tolp nastavljamo lastne ljudi za vodenje. Eden od underbossov je celo stari znanec Vito Scaletta iz drugega dela. Prostitucija, mamile in druge dejavnosti nato prinašajo zaslužek. Špil s tem hoče dajati občutek, da se vzpenjamo po gangsterski lestvici in z dogovarjanjem s Haitičani ter Irci gradimo imperij. Toda vse to je neverjetno neosmisljeno. To ni nikakršna poslovna simulacija, niti ni od poslov kakšnega učinka. V GTAju, Scarfacu in še kje smo si denimo z denarjem opremljali stanovanje in kupovali suknje. Tukaj ni ničesar takega. Kljub vmesnim filmčkom, v katerih zamorec deluje premeteno, ga v resnici zanimata le puška in čakija. Na terenu je od začetka do konca psihopat, ki solersko teka naokoli, vozi čez pešce, brez kazni strelja policiste in neusmiljeno kolje vse po vrsti. S takim se igralec pač ne more poistovetiti. Lincoln nima prijateljev, nima ženske, še lastnega doma ne, saj hrani denar v kleti požgane bajte.
Mafia III se trudi ujeti ozračje tistega časa s popevkami, rasističnimi zmerljivkami, konfederacijskimi zastavami in radijskim pozivom k enakopravnosti. Toda niti Johnny Cash, Dusty Springfield in drugi zimzeleni izvajalci ne morejo popraviti generičnega špilanja. Kmalu se ti sploh ne da več brati navodil za nalogo, saj ni nobenih odklonov, in bi lahko bili zdruznjeni na 'go kill'. Avtorji, to pot ameriška skupina Hangar 13 in ne več Čehi, so si dali veliko dela z okolico, presežka domišljije pri ustvarjanju igralnega dela pa niso imeli. Glede na kraj dogajanja in črnuhavost sem med drugim pogrešal primerno vključenost vuduja in boljši mardi gras. Slednji je na začetku resda mimogrede navržen, toda v taki betežni obliki je čisto zavožen potencial. Kar pa pravzaprav velja za celoten izdelek. Zadnji Grand Theft Auto ima nič slabšo muziko ter še bolj poudarjeno družbeno kritičnost, medtem ko je proti tamkajšnjim helikopterjem, avionom, padalom, mopedom, različnim likom, večigralstvu, športnemu udejstvovanju, načrtovanju ropov in še kopici edinstvenih elementov Mafia III kot garažni budžetni naslov.

***LordFebo** si nadene malce opičji izraz in vojaški jopič, nakar med požvižgavanjem Born to be Wild prereže goltance vsem picopekom.*

60 videz in duh časa ✔ raznovrstna in vzdušna glasba ✔ všečno podajana zgodba ✔ nedomiselne misije ✖ piclo robno početje ✖ nič naprednosti ✖ ulično gangsterstvo, ne mafija ✖ neizkoriščenost elementov ✖

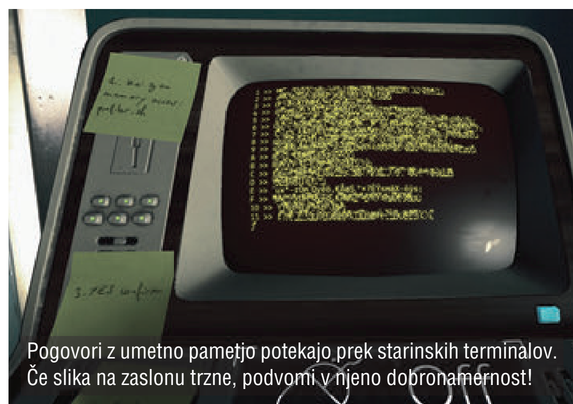
Hangar 13 / 2K Games za PC, xbox one in PS4

Event[0]

Event[0] je inovativna in zanimiva prvoosebna miroljubnica, ki združuje elemente starodavnih tekstovnih avantur in sprehajalnih simulatorjev. Zdi se, kot bi kdo zmešal Firewatch in Kubrickovo Odisejo 2001, dočim ambient, vzdušje in arhitektura z retrostilom močno spomnijo na Bioshockov podvodni Rapture. Le da se ni treba z nikomer spopasti ali se pred čim skrivati. Kraj dogajanja je zapuščena vsemirska turistična križarka Nautilus, kjer se znajdem zaradi uničenja svoje raziskovalne ladje. Pričaka me samozavedna umetna inteligenca Kaizen-85, od vseh pozabljena, a ponosna na razmetano, na več koncih nedelujoče plovilo. Če se hočem vrniti domov, bom moral ustreči muhastim željam nove hevristične 'prijateljice'. Le-ta je namreč prepričana, da lahko singularni pogon ob vrnitvi na Zemljo odpre črno luknjo, zato ga moram izklopiti. Če seveda nočem za vekomaj obtičati tam zunaj.

Sprehajanje po vesoljskem plovilu je docela linearno. V objemu kriptičnega, malce srhljivega vzdušja odpiram vrata, prižigam luči, kličem dvigala in podobno manipuliram z okolico, da si odprem pot naprej. Marsikod moram tipkati po starinskih terminalih, s čimer se pogovarjam s Kaizen. Miselni orehi so večinoma življenjski in smiselni, namigi pa na dosegu roke, tako da velikega izziva ni. Za napredovanje moram denimo shekati očesni skener, za kar je treba iz koscev podobic sestaviti ustrezno sliko očesa. Nekaj malega je tudi rokovanja s predmeti, vendar ne inventarnega, kot to počnemo v klasičnih pustolovščinah. Z njimi si pomagam le pri reševanju ugank, saj mi dajo gesla oziroma navodila za spopadanje s konkretnimi problemi.

Toda reči, ki jih najdem povsod po ladji, koristijo širšemu razumevanju zgodbe. Imena oseb, naslovi knjig ali drugi navidez nepomembni zapiski odprejo dodatne možnosti za poglobljeno debato z računalnikom. Spočetka imam z njim osnoven dialog, ko me sprašuje, če bi rad prišel odtod živ. Nikalni odgovor botruje sarkazmu, potrditev pa nadaljnjim navodilom. A sčasoma se to nadgradi v bolj inteligenten čvek, saj se Kaizen prilagaja moji empatiji. S hladnim pristopom izvem bore malo, nesramnost me lahko pošlje na vesoljski sprehod brez zadostne količine kisika, dočim bolj prijateljski odnos razkrije več zgodbe. Sposobnost zaznavanja Kaizeninih 'čustev', postavljanje pravih vprašanj in vpisovanje ključnih besednih zvez ne razkrije le dogajanja pred prihodom na Nautilus, marveč razkroj človečnosti in razuma izginule posadke. Umetna pamet na ladji si lasti več kot dva milijona vrstic dialoga in če pri odgovorih brcne v temo, se ti brž postavi vprašanje, če tega ni storila nalašč.


Pogovori z umetno pametjo potekajo prek starinskih terminalov. Če slika na zaslonu trzne, podvomi v njeno dobronamernost!



Zapuščena ladja je prežeta s podrobnostmi, kot so kriptični grafiti, za katere si nadvse želiš ugotoviti vzrok.


Vzdušje je marsikdaj srhljivo, tudi zato, ker se ti iz podzavesti dvignejo spomini na filme v slogu Odiseje 2001.

Neodvisnico zaznamuje vpliv kultne Odiseje v vesolju, a na pozitiven način. Globina in podrobnosti zgodbe so kljub premočrtnosti v mnogočem prepuščene igralčevi interpretaciji. Pedantni pustolovci pa bodo za trud nagrajeni z globljim vpogledom v dogodke, zato se jim splača obrniti vsak kamenček vesoljskega mozaika. Dogodivščina sicer zaposli le za tri ure, za kar avtorji terjajo visokih 20 evrov. A to stori tako pronicljivo in unikatno, da ostane v spominu. Ne bom presenečen, če bom ugledal slično igro večjega založnika.

75 *Bradator obesi na klin nihilizem in se pomeni z umetno pametjo.*

Ocelot Society za PC

MYSTERY CHRONICLE: ONE WAY HEROICS

V tej potezni mešanici japonskega frpja in rogue igre so svet preplavili monstrumi in požira ga uničujoča svetloba. Zatorej obuješ čevlje junaka, ki bo skušal to apokalipso zaustaviti. Ne tavaš po temnicah, marveč lomastiš po odprtem svetu, kjer te hočejo naključno začopatiti številne živali in prikazni iz onstranstva. Nemalo kombinacij poklicev z različnimi značajskimi lastnostmi, sposobnostmi in orožjem da veliko taktičnih možnosti. Tako na primer postaneš trmast vitez, spreten v boju z golimi rokami, ki dobro plava in odklepa ključavnice. Zlodeje pokončaš potezno brez skoka na ločen zaslon, pri čemer se okrog lika nariše kvadratna mreža. Moreš jih od blizu po glavi ali jih z daljave obmetavati s strelicami in uroki. Sočasno z leve strani napreduje svetloba, ki zradira vse, česar se dotakne, in tako omejuje raziskovanje sveta.



Če si znavalec neodvisnih frpjk, ti bo špil znan. Je namreč predelava par let starega One Way Heroics, v katerem si enako v eno smer bežal pred zlim sijem.

Igra izven imen in obarvanosti ne postreže s podatki o nasprotnikih. Zaradi manka statistike se hitro zgodi, da ti novosrečana beštija z enim udarcem odbije polovico zdravja in te z naslednjim ubije. Tedaj moraš od samega začetka. Morda se celo ujameš v začaran krog stalnega umiranja zaradi naključnih in nadmočnih nasprotnikov v takisto naključno ustvarjenem svetu. A smrti, kot je za rogue igre značilno, vodijo do odklepanj novih poklicev in spremljevalcev, ki ti pomagajo pri ponovnem preigravanju na zahtevnejšem modusu. Tega ne boš obrnil v pol ure, kot se zna zgoditi na lažjem, osnovnem. Vseeno se igra ne vrti le okoli tekanja in tepežkanja. Z vnovičnim igranjem se ti razkrije vse več luštne zgodbe in posrečenih šaljivo-nagajivih pogovorov. Zaradi slednjega in taktične pestrosti je zato ta nizkocenovni špil precej zanimiv tudi na daljši rok. ***Tamala***

Spike Chunsoft za PC, PS4 in vito ● 10 EUR



Na poti se takole soočiš z zlodeji. V boju ti lahko pomagajo določeni NPCji, a le, če jih s karizmo prepričaš, da ti sledijo do bridke smrti.

PRO PINBALL ULTRA: TIMESHOCK

Imamo Pinball Arcade, imamo Pinball FX oziroma Zen Pinball, imamo emulatorje starin – toda nekaj je fliperaškemu navdušencu še manjkalo. In sicer obuditev legende izpred skorajda dvajsetih let, Pro Pinballa. Ultra se reče moderni izvedenki, ki so jo naredili s kickstarterskim denarjem, kar kaže na lakoto publike po realističnem nažiganju virtualnih kovinskih žogic. Nadgradili, prilagodili in popilili so vse bistveno, od podobe do fizike, pri miru pa so pustili res odlični dizajn mize Timeshock, ki se je zobu časa uprla granitno. Morda sčasoma dobimo še ostale tri – The Web, Big Race USA in Fantastic Journey.



Če se ti je ob tem prizoru utrnila nostalgična PC-solzica, boš vesel novice, da je obnovljeni Timeshock na visokem nivoju. Tako grafično kot igralno.

Timeshock je mehanska marjanca brez fantazijskih elementov, kakšni prevevajo Pinball FX. 'Zgodba' v ozadju govori o potovanju skozi čas, obiskovanju celin in obdobij ter nabiranju kosov časovnega kristala. Celin je sedem, dobe pa štiri: prazgodovina, stari Rim, današnjik in prihodnost. Za uspeh je treba kakopak s kroglico natančno ciljati tarče, odbijače in rampe, pri čemer dostikrat šteje nizanje ciljev in hitrost (quickshot). Slednje prinaša spominke, od t-rexovega zoba do holograma, ki jih je moč nato še skombinirati. Kombinacije tvorijo domišljijska raziskovanja in dogodke, kot sta rimska dirka s kočijami (ciljanje ramp in orbit prinese višjo hitrost) in futuristična robotska vojna. Seveda ne gre pozabiti na slavno arkadno miniigro na LCD-zaslonu. Tu v pogledu od zadaj po okroglem predoru krmiliš ladjico, s katero pobiraš dobrote in se ogibaš nevarnostim. Podoba je sicer zrnata, toda igranje je vznemirljivo, saj je plovilce podvrženo fizikalnemu pogonu, tako da ga je treba prefinjeno loviti. Večji kot je odmik od sredine, siloviteje se bo vračalo proti njej.

Timeshock je eden bolj zapletenih in spretno oblikovanih fliperjev, kar sem jih igral, in igral sem jih mnogo. Kompleksnost sistemov je opazno pred mizami v Pinballu FX in je na nivoju starih uspešnic v Pinball Arcadu. Obnovljena podoba je čudovita, zvok veren in fizika pretresljivo pristna. Timeshockovo gibanje žogice je posebna izkušnja. Na razpolago so tudi vse operaterske funkcije, prilagoditev prikaza za vertikalne zaslone in spletne lestvice. Celo šipo je mogoče odstraniti in krogle bezati lastnoročno. Edino, kar manjka, je pošten tutorial, ampak po drugi strani je v lastnoročnem odkrivanju zasnove nemalo čara. Petnajst evrov se za eno mizo sliši veliko, toda če ti tematika ustreza, je zelo veliko možnosti, da boš iz nje iztisnil ogromno kakovostnega bling-blinga. ***Sneti***

Barnstorm za PC, Android in iOS ● 15 EUR

VIRGINIA

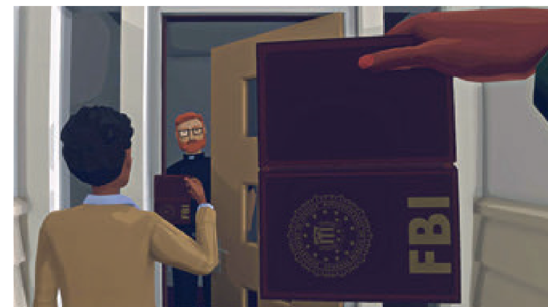
Nekaj je skupnega vsem 'sprehajalščinam', kot pravimo prvoosebnim pol-igram, kakršne so Firewatch, Dear Esther, Gone Home in podobne. Igranje je v drugem planu, v ospredju pa je zgodba. Virginia je še manj 'igra' od vseh naštetih, saj gre za interaktivni film v pravem pomenu besede. Ne pričakuj odprtih področij, kvestov, boja, predmetov, pogovarjanja in vejenja. Raziskovanja in vplivanja na potek fabule praktično ni. Namesto tega te čudaška rdeča nit docela premočrtno pelje po toboganu misterija in z ozko usmerjenostjo v trilerske prigode gotovo ni za vsakogar. A to napravi zgledno in kratek dvourni trip napolni z zapomnljivimi trenutki, z ničimer ne postreže na pladnju in ne špara z žokanjem v srce. Če pa so ti dogajali filmi, kot je Mulholland Drive in ostali nabor režiserja Davida Lyncha, se le pripasaj.



Virginia je interaktivni film, ki vsebuje več gledanja kot igranja. Srečoma je fabula na nivoju, toda z možgani na off se boš po koncu le praskal po buči.

Zgodba je edini gradnik in nemudoma posrka z detektivsko dramo, ki se vrti okoli iskanja izgubljenega najstnika v malem mestecu (živijo, Twin Peaks!). Opazuješ jo skozi oči FBIjeve detektivke, ki je naposled dobila pravi primer. A reči so vse prej kot enostavne in bizarni dogodki dajo hitro vedeti, da naloga ne bo lahka. Tako se dekle sprehaja skozi scene, ki kažejo mnogo skrivnosti, a malokaj povedo naravnost. Nihče ne govori, tako da se agentka zanaša na telesno mimiko in namige iz okolja. Zdaj je to obesek, nato ptica ali bizon, ki se pojavi sredi ceste. Niso enoznačni in kar nekaj možganskih vaj je treba, da izluščiš pomensko bistvo. Nakar pride fantastični zaključek, ki lynchevsko odbito simboliko in čudaštvo zamenja s čustvenim popotovanjem, ki še najbolj spomni na moštvene drame, kakršna je Magnolia. Saj veš – to so tisti filmi z obilico enako pomembnih glavnih likov in kratkimi rezi, povezanimi z izvrstno simfonično glasbo, ki jo to pot izvaja praški filharmonični orkester. Prav na takšen način poteka Virginia. Če ti slično filmovje diši, bo gotovo vredna desetaka. ***Kavbojc***

Variable State / 505 Games za PC ● 10 EUR



Likov je dosti in odnosi med njimi niso servirani na pladnju. Nasploh dogodki terjajo precej odmotavanja hudo zapletene klobke. A na koncu se splača.

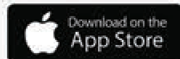
Naroči se na Joker

S tem dobiš tudi brezplačen dostop do tablične izdaje.

prihrani 20%



Išči 'revija Joker' na 

ali na 

Nov naročnik si izbere eno od pisanih daril:

Prenosna baterija za mobilnike s kapaciteto 2600 mAh

NOVA DARILA

srebrn ali črn ključ USB 16 GB

Lego Harry Potter Years 1-4 (PC)

Bioshock Infinite (PS3)

Starwars Battlefront (PS4)

Rise of the Tomb Raider (PC)

Krajša zgodovina časa (knjiga)

100 čudes sveta (knjiga)

Simcity (PC)

Naročilnico in vse informacije najdeš na **www.joker.si**



PLAYSTATION VR LJUDSKA IZBIRA

Sneti se v navidezno resničnost potopi s Sonyjevim šlemom za PS4, ki za relativno nizko ceno obljublja nepozabna globinska doživetja v udobju dnevne sobe. Postane naprava obvezen del njegovega igralskega repertoarja ali gre za modno muho, ki ni za vsakdanjo rabo in obtiči v predalniku?

Naša industrija redno potrebuje dotok novosti. Bržda tudi zato, da stranke ne bi opazile, kako trapasto in kontraproduktivno zna biti pretiravanje z obstojem v umetnih svetovih. Kako fino je torej zanjo, da trenutno vroča beseda VR, virtual reality ali navidezna resničnost, temelji prav na tem, da se z nerealno dimenzijo spojiš z vsemi čutili. Ko si na glavo povezneš dostojno tovrstno čelado, si deležen prepričljive prevare: trirazsežne, globinske slike in obkrožajočega zvoka, beleženja premikov glave in rok, v katerih držiš namenske kontrolnike, celo prepoznavanja, kam stopaš. Takšna oprema ni več stvar znanstvene fantastike, temveč je na razpolago sleherniku. No, sleherniku z globljim žepom, kajti računalniška šlema Oculus rift in HTC vive staneta 800 evrov, nakar zanju potrebuješ PC, primeren za vojvodo. Ob tem ju pri nas ne prodajajo, niti ne pošiljajo v Slovenijo, kar okrepi izdatek in pomeni dodatne težave. Za nameček ima abak malokdo v dnevni sobi, ki je najboljši prostor za stanje, mahanje in skakanje – dejavnosti, ki so v dosti igrah ključne za VR-izkušnjo. Ni presenetljivo, da njuna prodaja ostaja v rangu nekaj sto tisoč kosov in da gre kljub medijski razvpitosti za nišna, sladokusna izdelka.

Približno enako izkušnjo za manj denarja nudi playstation VR, čelada za 500 evrov, ki jo povežeš s PS4. Strošek je lahko še stotaka nižji, če že imaš kamerico za PS4 in liziki move. Čelado pa bodo z januarjem začeli normalno prodajati v Sloveniji. Kompromisi niso prehudi in ne čudi dober promet, ki naj bi letos presegel milijon in pol kosov. Dejansko je Sonyjeva kaciga edina polnomastna VR-naprava, ki se spogleduje z mainstreamom, in največji up nadebudnega področja, da se žalostno ne sesede vase ter si zagotovi kritično maso za naslednjo generacijo. A ne prehitevajmo. Zaenkrat smo še v aktualni, ki ni vse tisto, o čemer nam bajajo tržniki ...



Pr(a)vo VR-izkušnjo z oponašanjem prijemanja navideznih reči v 3D-prostoru nudi hecni Job Simulator. To je odličen demo za navidezno resničnost, saj je dojemljiv vsakomur in pokaže prostorsko ter dvoročno operiranje.

PA SI GA NADENIMO

Polkilski vizir si povezneš tako, da primeš za osrednji del, potegneš nazaj raztegljivi krožni oprijem in si ga postaviš na glavo. Maska z lečama ti nato pretežno visi s čela in se ti za razliko od oculusa in viva ne tišči obraza. Oprijem zatisneš z vrtljivim gumbom, vizir pa lahko potiskaš naprej in nazaj. Škoda pa, da maske ne moreš dvigniti, tako da moraš za okoljska opravila sneti ves PSVR. Da svetloba ne vdira pod masko, skrbi obroba iz gume. Čeprav nisi tako temeljito odrezan od sveta kot pri pecejevih čeladah in je skupna teža naprave nekoliko večja, je ta škaf za moje pojme še najbolj udoben in praktičen. Je pa res, da se zdi krhek in da ob grobem ravnanju oziroma s pretekom časa pričakujem težave z elastičnim oprijemom ter tanko gumo.

Iz čelade teče kabel, na katerem je vmesnik z gumbi za vklop in glasnost mikrofona ter priključkom za slušalke. Iz njih prihaja 3D-zvok, ki ga preračunava vmesniška škatla z ločenim napajanjem, posajena med PS VR in playstation. Priložene so taške za v uho, ki pa so zasilne in škoda, ni vdelanih kot pri riftu. Pomeni ločeno nadevanje in še en kabel več. A kleč je v lovljenju nizke cene oziroma najboljšega razmerja med stroškom in dobljenim, kot je za konzole značilno. Prav zaradi tega gibanje čelade zaznava kar playstationova kamera in ne namenski pozicijski stolpiči kot pri vivu. Kamera je lahko aktualna prenovljena ali tista z začetka življenjske dobe PS4. Je nujna, tako da moraš osnovnemu strošku prišteti 50 evrov, če je nimaš, vendar jo marsikateri lastnik konzole že poseduje. Takisto se dosti ljudem po predalih valjajo barvite lizike move, ki so jih naredili še za PS3. Da so enake kot tedaj, priča kabelski priključek mini USB, ki ga ne srečaš več. Mova rabita kot mahalna igralnika, katerih položaj zaznava kamerica, tako da z njima v Job Simulatorju segaš po klobasicah in avtodelih, v Carnival Games mečeš na koš in v London Heistu pa streljaš z brzostrelko. Si tako v navezi z globinsko sliko, obkrožajočim zvokom in merilniki nagiba ter pospeška, ki so vdelani v vizir, deležen orenk VR-doživetja?



PSVR v Slovenijo pride 24. januarja v zavoju za 400 evrov, ki vsebuje čelado in demo disk. Liziki in kamerico bo moral tisti, ki je brez njih, dokupiti posebej, kar bo strošek povečalo na 500 EUR. Toliko stane splovitveni paket z vso robo, ki ga je teže dobiti, notri pa je še drugače plačljivi sveženj VR-izkušenj VR Worlds.



Driveclub VR stane 40 evrov in ima tako enoigralsko kampanjo kot nalinijsko udejstvovanje. Toda vsebine je opazno manj kot v običajnem Driveclubu, ki je iste steze dobil v obliki brezplačnega popravka. Oziranje po kabini in v ovinek, kot ga vidiš na sliki, je kul, toda grafika je groba in s spranimi teksturami.



RIGS: Mechanized Combat League je robotska streljanka s samotarsko in večigralsko komponento. ki ameriški nogomet peha v kovinsko futuro. Meriš in obračaš se z glavo, z joypadom pa streljaš in skačeš. Prvi vtis ni slab, vendar to ni nadomestek niti za Rocket League, kaj šele za Titanfall. Kljub temu stane 60 evrov.

V ZAJČJO LUKNJO

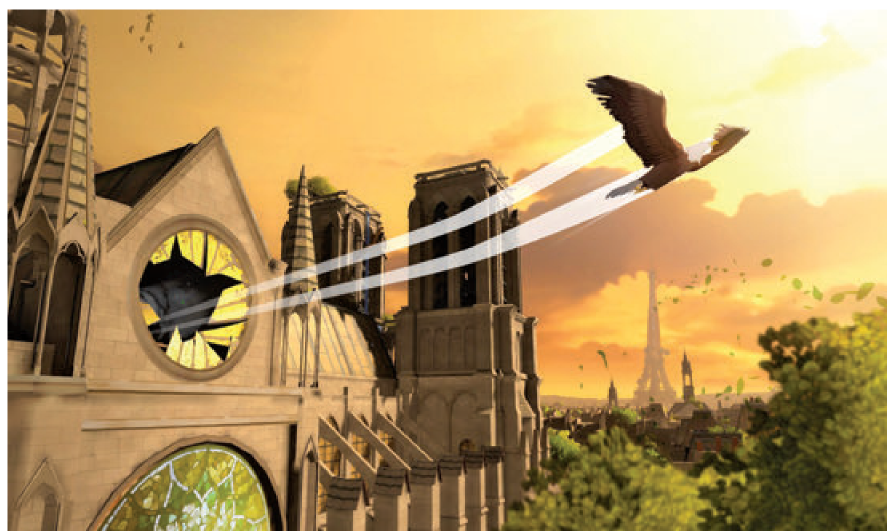
Kdor ni vajen selitve v tovrsten navidezni svet, bo skoraj gotovo navdušen, in tudi meni kot staremu mačku področja je PSVR na prvo žogo ugajal. Že zato, ker je moč v čeladi joypadno upravljati s običajnim playstationovim okoljem, v katerega gledaš, kot bi zrl v kinu na platno. Takisto moreš na ta način uživati v slehernem običajnem špilu, s PSjevim Media Playerjem pa gledati filme in jih v VR-načinu povečevati. Ta funkcija je sicer bolj sama sebi namen, vendar pod črto ni treba najprej prižgati playstationa, zagnati programa na teveju in si šele nato nadeti šlema. To govori o Sonyjevi skrbi za brezšivno izkušnjo in dejansko je celotni ekosistem premišljeno kompleten. V spletni trgovini je na razpolago več ducatov iger, od nalašč izdelanih prek predelav do klasičnih, ki vsebujejo VR-razdelke, na primer zadnji Tomb Raider. Takisto najdeš lepo količino preizkusnih inačic (najmanj s slovenskim računom, več z angleškim in največ z ameriškim), kar je za VR-izdelek nuja; te lekcije Oculus in HTC nista vzela. Brezplačno tako sprobaš izkustveni komplet Playstation VR Worlds, neonsko streljanko Rez Infinite, srhljivko Here They Lie, prostorsko miselnico Tumble VR, odbiti Job Simulator in kratko risanko Invasion. Pod nazivom Kitchen pa najdeš konceptualni demo iz prihajajoče grozljivke Resident Evil 7. Najlaže jih lociraš v namenski aplikaciji in imaš na ta način vedno pripravljeno robo za radovedne obiske. Le-ti lahko tisto, kar vidiš v čeladi, spremljajo na zaslonu. Če odpreš denarnico, pa si preneseš detektivščino Batman VR, letalnico Eagle Flight, ritemsko dirkačino Thumper ...

V samotni temi pod šlemom, kjer slepo tipaš za joypadom in šlicem, je začetna doza navidezne resničnosti impresivna. Kakovost slike je v redu in nekoliko nižja ločljivost kot pri vivu in riftu niti ni težava. Že v tistih vrstah iger ali izkušenj, kjer uporabljaš le dual shock in nagibanje glave in so torej primerne za rabo v čumnati za delovno mizo, si deležen občutkov, kakršnih ne posreduje nič drugega. Dirkanje v Driveclubu VR, kjer se pri dvesto na uro oziraš po kabini in se nagibaš v ovinek ... usmerjanje orla s premikanjem betice v Eagle Flightu ... oprezno ubiranje korakov po podzemnih hodnikih v Here They Lie, dokler te pasjeglavec ne začopati iza leđa ... prvoosebno pilotiranje vsemirskega lovca v Jackal Assaultu .... Povsod se potopiš v akcijo na način, kakršnega pri klasičnem zaslonskem igranju ni. Tam je med tabo in dogajanjem vedno neka plast. Tu pa SI pilot, SI orel, SI ogroženec, SI šofer, SI strelec. V predstavitvenih izkušnjah, kot je globokomorska, SI potapljač, ki ga ogroža morski pes.

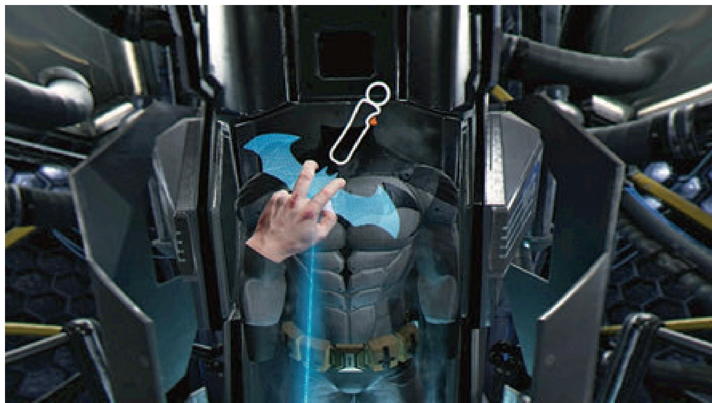
	PLAYSTATION VR	HTC VIVE	OCULUS RIFT
ločljivost na oko:	960 x 1080	1080 x 1200	1080 x 1200
osveževanje:	120 ali 90 Hz	90 Hz	90 Hz
vidni kot:	100 stopinj	110 stopinj	110 stopinj
teža čelade:	610 g	555 g	470 g
cena kompleta:	500 EUR	800 EUR	800 EUR



Zastonjski Playroom VR je kolekcija družabnih miniiger z robotki, ki poudarja pristop, da ima nekdo nadeto čelado, kolegi pa ga z joypadi čohajo po presredku. Okej, to je v japonski verziji, v evropski pa VR-igralec denimo usmerja pošast, dočim mu ostali bežijo.



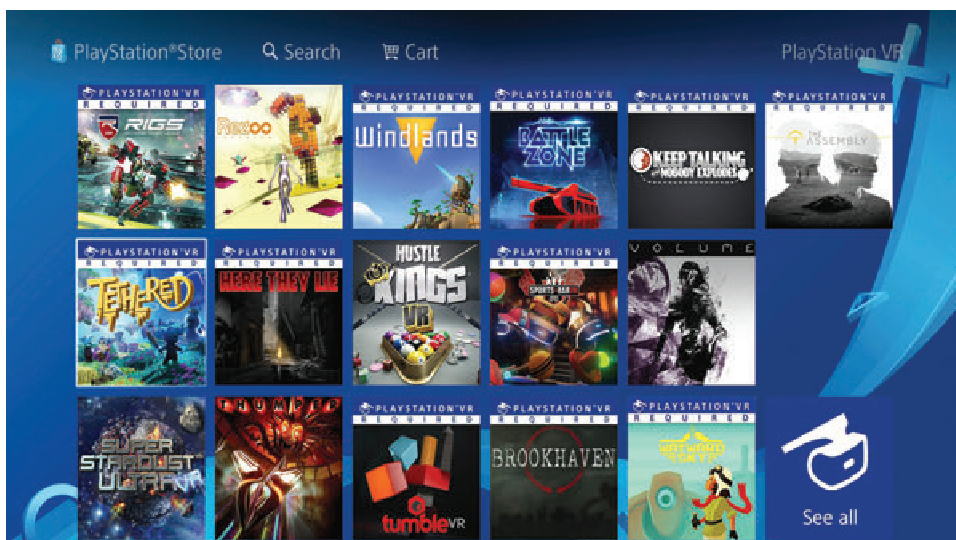
Ubisoft, ki je zraven pri vsaki novotariji, je VR podprl z več naslovi, med njimi z Eagle Flightom. V barvitem, enostavnem špilu prevzameš prvoosebni nadzor nad orlom, ki se spreletava širom tropskega Pariza po okoljski katastrofi. Vešče frčiš pod mostovi in celo večigralstvo je. Toda 35 evrov je preveč.



V Batmanu VR postaneš pretežno detektivski šišmiš, ki se z ročno manipulacijo okolice najprej spusti iz graščine v batšpiljo in si nadene obleko ter opremo, nakar preiskuje prizorišča zločinov. Stane 20 evrov, bomo opisali. Tako Batsa kot dosti drugih iger ne tržijo le digitalno, marveč tudi na blu-rayu.



Biljardščina Hustle Kings je v navadni verziji že kar stara in tale VR-izvedenka vsebinsko ter pogonsko ni prav nič naprednejša. Občutek, ko takole motriš mizo, je fin, toda dolge partije te pošteno utrudijo. Predelav obstoječih iger je še dosti, na primer Super Stardust, ki ima prvoosebni strelski VR-del.



Playstationova spletna trgovina ima poseben razdelek VR, kjer so police dokaj napolnjene. Kar nekaj iger je narejenih za vse tri čelade, a ne manjka PSVR-ekskluziv. Vedi le, da je dobro imeti inozemski račun, saj je s slovenskim izbira mnogo ožja, in da številne predstavitvene inačice najdeš v aplikaciji PSVR Demo.

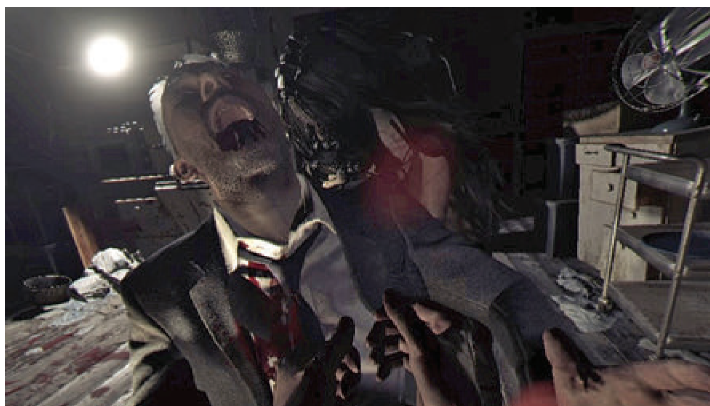


Medtem ko promocijske fotografije kažejo VR brez ene same vrvice, je realna slika taka: dolg kabel, ki se vije do konzole, in zasedeni vtiči za štrom. Sprotnega opozarjanja na bližnje objekte ni in več iger terja, da se sam postaviš na določeno točko. Sony rabe čelade drugače ne priporoča otrokom, mlajšim od 12 let.

Najbolj pa imerzija pride do izraza tam, kjer aktivno sodeluješ v dogajanju, torej stojiš, se premikaš, mahaš, meriš s kontrolnikoma move. V Batmanu VR držiš svetilko, ki razsvetljuje temno ulico, v biljardnici Hustle VR meriš in udarjaš z navidezno palico, v grozljivi rešetalki Until Dawn: Rush of Blood ju moliš v luft med tračničnim gibanjem in puškariš.

PCVR, PSVR

A vtisi niso trajali. Tega ne pripisujem lastni staroprdčevosti in nepripravljenosti sprejemanja prodornih tehnologij, saj se slednjih zmerom veselim. Preprosto menim, da VR vsaj v tej generaciji ni nared za dolgotrajnejšo in poglobljeno rabo. Del kapric gre na rovaš samega PSVRja, ki ni na najvišji ravni. Kompromisi so marsikod, na primer pri sledenju čeladi, ki je pri vivu in riftu natančnejše. Vive z laserskimi stolpiči beleži navidezni prostor in te opozori, ko ga imaš zapustiti, kar botruje več igram, kjer se fizično giblješ po območju. Recimo stopiš k oltarju pred sabo ali se s korakom vstran umakneš izstrelku. PSVR ima raje stanje, obračanje, nagibanje in mahanje, kar je vsled manj sposobne tehnologije logično. Dobra plat tega je, da kitajske vaze in obraz dečve nista v nevarnosti, toda skupno izkustvo je zato nekoliko okrnjeno. Mova nista na ravni izvrstnih vivovih kontrolnikov, ki sta posejana s točkicami za zaznavanje položaja in nudita haptični odziv. Playstationova kamerica položaj vse te opreme spremlja tisočkrat v sekundi, kar se sliši veliko. A v praksi se večkrat pojavijo trepetanje, nenatančnosti, sporočila o nezmožnosti sledenju, če se bunkici skrijeta, in tako imenovani 'drift' – pojav, ko je treba šlem s tiščanjem gumba na igratorju resetirati, da spet gledaš naravnost. Sledenje tarčam z obračanjem glave v EVE Valkyrie ni bilo tako precizno kot pri riftu in seganje po predmetih v Job Simulatorju ne tako brezšivno kot z vivom. Tečna je tudi kamerica, ki ima debel kabel in je lahka, zato se mimogrede premakne in skvari idealen položaj.
Največji kompromisi se pokažejo pri grafiki. Playstation 4 po njeni udarnosti že tako ne more tekmovati z dražjimi računalniki, za nameček pa mora pri VRju držati stalno gladkost 90 sličic na sekundo, sicer bi uporabniku postalo slabo. Ločljivost za vsako oko znaša le 960 x 1080 pik, teksture so nizkoraločljive, barve nekam sprane, nazobčanost robov precejšnja in zamegljenost pogosta. Pozabi na vsakršen fotorealizem ali visokoraločljive vizualije, kakršnih si leta 2016 vajen od prvorazrednih titul na teveju. Pri stiliziranih igrah, kot je neonski, malopo-


Tehnološki demo Kitchen pokaže, kako pristno grozljiv bi lahko bil Resident Evil 7, ki se kani vrniti k srhu. S prijateljem sta zvezana v kleti in ko se skušata rešiti, uleti sikajoča babura, ki sotrpina pokonča. Ko čakaš, da ga bo nehala mutilirati, te od zadaj po 'očeh' pošlatajo okrvavljeni prsti … Ofakofakofak!


Oceansko potapljanje je del kompleta PS VR Worlds, kjer so še ropanje po Londonu, drvenje niz brdo na dolgih rolkah, odbijanje žoge in streljanje po vesolju. Za enkrat preigrat je vsak razdelek simpatičen, a je ponovitvene vrednosti malo, 35 evrov pa visoka cena. Tole bi moralo biti priloženo sleherni kacigi.

ligonski Rez, tega niti ne opaziš, kakšen Driveclub pa je naravnost grd. Jasno, da podpore navidezni resničnosti nimajo težkokategorni naslovi, kot so Battlefield 1, Uncharted 4 in Infinite Warfare. Postopek pač še zdaleč ni tak, da bi razvijalec obstoječo vsebino enostavno poslal v šlem namesto na ekran.

TREZNA RESNIĆNOST

Petdeset špilov je impresivna cifra in spočetka sam ne veš, čemu bi se posvetil, toliko je zvrsti in pristopov. A čez čas se izkristalizira enaka podstat kot pri računalniškem VRju, ki smo jo zapisali v preizkusu rifta in viva v Jokerju 276: premalo globine, preveč draginje. V vsej gneči na PSVRju je treba z lučjo iskati poštene igre, ki bi navdušile z dolžino, dometom in dodelanostjo. Poudarek je na manjših, grižljajčkastih, instantno zabavnih titulah, ki se jih kmalu naveličaš, če imaš večja pričakovanja od nedeljskih. Tiste, ki merijo više, denimo večigralska streljanka Rigs in džungelska raziskovalnica Robinson, pa se za 60 evrov po življenjski dobi ne morejo kosati s klasičnimi špili. PSVR zazdaj cilja predvsem na vsebino za desetaka ali dva, kjer prav tako manjka kakovosti. To je v skladu z vso aktualno generacijo navidezne resničnosti, kar se mi zdi zmedeno. Izdelovalci bi radi privlekli slehernika, ki mu servirajo instantne izkušnje, a take stroške so pripravljeni poravnati zlasti zagreti gamerji, ki jim ni ugodeno.
Če odštejem začetno navdušenje, sem se še najbolj fino imel v Rezu, Until Dawnu in Thumperju, treh nižecenovnih titulah. Česa tako veličastnega, kot so Titanfall 2, Watch Dogs 2 in Final Fantasy XV za običajni PS4, nisem niti približno izkusil. Ali tako nadmočnega iz garaže, kot so neodvisnice Journey, Transistor in Rocket League. Škoda se mi zdi takisto, da ni nobenega ustvarjalnega programa, kot je fino prostorsko risanje za vive, kviza, sabljanja … Vihtenje vojnozvezdnih žaromečev bi bilo kot nalašč, toda Electronic Arts je PSVRju namenil le x-wingovski nivo za Battlefront. Večina ostalih velikih izdajateljev je podobno ravnodušna, tako da so napovedani zlasti manjši, indie naslovi. Moč PS4 pro pa k izkustvu zazdaj ne doprinese praktično ničesar. Je morda kratkost in nepogobljenost VR-iger na nekem nivoju celo namenska? Čeprav PSVR na obrazu ne deluje kot prehud tujek, pol kile ekstra teže na glavi in občutek ujetosti postaneta naporna. Ne pravim, da vsakomur, saj je to subjektivno, tako kot občutek slabosti, ki se pri nekaterih pojavi in pri drugih ne. A kot oseba, ki zlahka opravi z večurnimi maratonskimi seansami hitrih arkad in zahtevnih frpjev, sem bil presenečen, kako naporno in tesnobno mi je čez pol ure do uro postalo pod tem pokrovom. Slične vtise sem zabeležil pri več poskusnih zajcih: začetno navdušenje je kmalu zamenjala utrujenost, celo naveličanost. Dozdeva se mi, da je VR najprimernejši za krajše, udarne seanse, in da bi bil idealen za igralnice, kjer bi plačal nekaj evrov, se fino imel in šel domov. Domet špilov je dejansko temu primeren. Pri nakupu za daljšo rabo v domačem okolju pa obstaja resna nevarnost, da vložek ne bo niti približno upravičen. Vsekakor ne v taki meri, kot bi se splačal denar, dan v boljši televizor, nadgradnjo računalnika ali PS4 pro. Svetujem, da stotake, ki te nemara žgejo v žepu, najprej nameniš takim elementom, ne (PS)VRju, ki zna kmalu nabirati prah v predalu.



Eden redkih večjekalibrskih naslovov za 2017 je Star Trek: Bridge Crew. Postal boš poveljnik federacijskega plovila, ki se bo podalo med zvezde iskat nov dom za Vulkance. Treba bo raziskovati in se spopadati s Klingoni, pri čemer bodo lahko ostali člani posadke živi sodelavci. Po spletu, saj na en PS4 ne gre več vizirjev.




Če si ne predstavljaš gneče kablov pri usposobljenem vizirju – no, zdaj si jo. Vmesniška škatlica ima kar šest vtaknjenih žic, med ostalim lasten štrom in dodatno, USB-povezavo s konzolo. Pri starem PS4 in slimu ta kabel grdo zasede eno od prednjih USB-vrat. Sony ločeno prodaja stativ, ki takole štalo naredi bolj lično.

2i FILM

MARVEL STUDIOS

DOKTOR STRANGE

V KINU OD 3.11.

3D



Po dolgem času in prvič pri Sonyju se je zgodilo, da je konzola sredi življenjskega cikla deležna močnejše izvedenke. Sneti razloži in poda mnenje, če so 4K, HDR in / ali 60 fps vredni dodatnega stotaka.

Neo. Ultimate. Next. 4K. New. Ugibanja glede imena nadgrajenega playstationa 4 so se mesece svaljkala po kuloarjih in vznemirjala scenske poznavalce ter spremljevalce. Finalni naziv 'pro' je ob domišljijskih besedah skupnosti – mar 'neo' ne zveni bolje, bolj next-gen in skrivnostno? – kar malce antiklimaktičen. A pod črto je tak naziv smiseln, saj ga izdelovalci radi pripenjajo vsemu kao naprednejšemu, od hladilnikov do vložkov za čiščo. Potrošniško strenirana glava besedno zvezo tako prevede v 'boljši PS4', kar je srž naprave. To ni playstation 5, marveč visokozmogljiva izvedenka obstoječe konzole, sposobna prikaza 4K-grafike in videa, podpore HDR-barvam ter večje in bolj stabilne gladkosti tako običajnega kot VR-igranja. Fino, vendar od nje ne smeš pričakovati revolucije v prikazu in izkušnji, saj je nisi plačal, niti ni zanjo po komaj treh letih od lansiranja PS4 napočil čas.

Razločljivost

Izrazi UHD, 2160p, 3840 x 2160 in 4K označujejo isto stvar: štirikrat višjo razločljivost od tipičnega 'full HDja' (1920 x 1080 ali 1080p). To prinese ostrejšo sliko, lepše teksture in več podrobnosti. Sem meri PS4 pro s prenovljenim grafičnim procesorjem, ki zmore proizvesti dvainpolkrat več sile od starega. Vendar to pri grafično intenzivnih igrah stežka zadostuje za pravi, 'nativni' UHD. Zato razvijalci uporabljajo tehniko 'checkerboard rendering'. Gre za inačico upscalinga, kjer se notranja ločljivost (tista, v kateri mašina izračunava grafiko) na zaslonu čarobno zviša. Nativni in checkerboardani 4K nista enaka, toda približek je pri slednjem dober. Razlika glede na 1080p pa je pri obojem očitna, saj prispeva opazno ostrejše teksture in večjo količino detajlov. Pas na hlačah dobi vidne luknje, mah na drevesu resice, kopito orožja okraske. Prav zato, ker PS4 pro ni tako mišičast, da bi zmogel nadvisoko jasnino prikazati v neoporečni svilnatosti, njegove igre prvič v svetu konzol omogočajo nastavitve prikaza oziroma dajejo igralcu izbiro: 4K ali zajamčena gladkost? Ob višji kakovosti slike igraš pri tridesetih sličicah v sekundi, ob nižji v šestdesetih. V to smer gre mnogo titul, recimo Rise of the Tomb Raider, The Witness, NBA 2K17 ... Tako novi PS4 prinaša pecejevski občutek in odpravlja konzolastično enostavnost, kjer ima vsakdo enako izkušnjo.

Dosti se poudarja sposobnost modela pro, da od internetnih ponudnikov, kot sta Netflix in Amazon, pretaka UHD-video. Seznam slednjega se daljša, vendar je ponudba še zelo omejena. Predvsem v Sloveniji, kjer Amazona ni, 4K-vsebina na Netflixu pa je omejena na nekaj serij (Marco Polo, Stranger Things, Daredevil), ne prav vznemirljivih filmov in dokumentarcev. Nadalje s PS4 pro ne moreš predvajati kristalnih blu-rayev, saj BD-pogon v napravi ni UHD kot v konkurenčnem xboxu one S. Nenavadno, saj gre za Sonyjev lastni format.



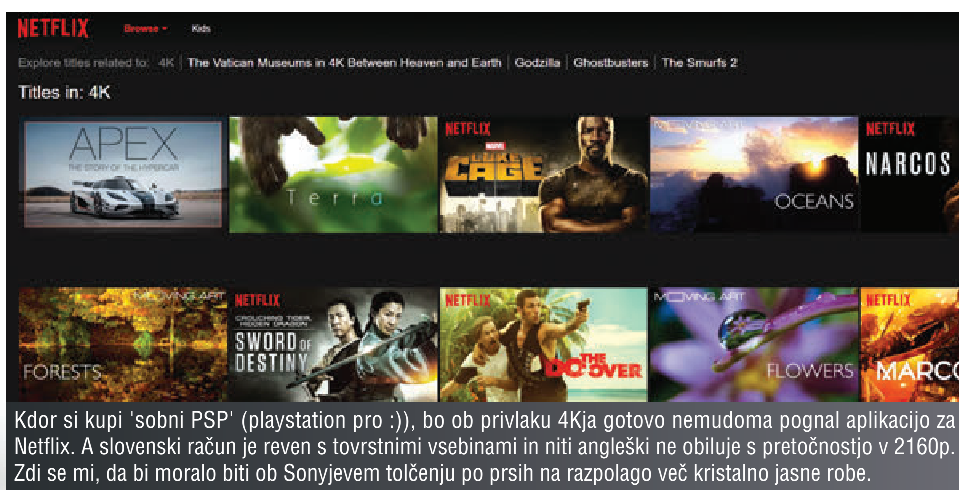
Akcijski frp Nioh, ki pride februarja, razkriva bogastvo nastavitev, ki ga prinaša model pro. Igra bo imela akcijski in filmski način. Prvi bo svilnato 60-sličični na rovaš lepote, drugi bo tekel v 4K, a s 30 fps. Prav tako bo mogoče prilagajati glajenje robov. Igra bo nekatere grafične nastavitve ponujala tudi na navadnem PS4.

Propritikline

Zunanjost 400-evrskega modela pro je usklajena s prenovljeno izvedenko slim za 300 evrov. Ostri robovi izvirne štirice so se zaoblili, površina je mat, podolgovata luč pa se je s pokrova preselila na masko. Glede na shujšanko ima pro dodatno 'plast', tako da je videti zložen iz treh kosov, in je po dimenzijah ter teži sličen prvotnemu PS4. Gumba za vklop in izmet diska nista več občutljiva na dotik, temveč mehanska kakor na slimu. Med izboljšave sodijo še hitrejši vmesnik za trdi disk, tretja vrata USB na zadnji strani (tam je v nasprotju s slimom še optični izhod za zvok) in streamanje na YouTube v 1080p60. Vmesnik ostaja enak kot pri navadnem PS4, le da ga sistem izrisuje v 4K. Isti so seveda tudi digitalna štacuna, večigralstvo, trofeje, shranjeni položaji … Skladno s tem naj ne bi bilo iger, narejenih samo za pro, saj Sony noče deliti ekosistema. Vse bodo delovale na slehernem modelu PS4.

Konzolo spremlja malce prenovljen kontrolnik dual shock 4. Ta na sprednji strani pokaže, s katero barvo je prijavljen, in obratuje tako čez bluetooth kot USB, kjer se zmanjša zamik. Če namreč starega s PS4 povežeš s kablom, se čezenj napaja, vendar ne komunicira.

	PS4 pro	PS4
procesor:	**osemjedrni AMD jaguar**	
	2,1 GHz	1,66 GHz
grafika:	**AMD radeon**	
	4,2 TF	1,84 TF
	36 CU, 911 MHz	18 CU, 800 MHz
	4K, HDR	1080p, HDR
pomnilnik:	**8 GB GDDR5**	
	218 GB/s + 1 GB	176 GB/s
medij:	**običajen blu-ray**	



Kdor si kupi 'sobni PSP' (playstation pro :)), bo ob privlaku 4Kja gotovo nemudoma pognal aplikacijo za Netflix. A slovenski račun je reven s tovrstnimi vsebinami in niti angleški ne obiluje s pretočnostjo v 2160p. Zdi se mi, da bi moralo biti ob Sonyjevem tolčenju po prsih na razpolago več kristalno jasne robe.

Barvovitost

Druga ključna beseda v povezavi s PS4 pro je tehnologija HDR, kar je kratica za 'High Dynamic Range'. Enostavno rečeno zmorejo HDR-zasloni prikazati več barv in imajo večje kontrastno razmerje. Letos sprejeti standard HDR10 določa, da vsaka podpika na zaslonu prikaže 1024 stopenj (10 bitov) osnovne barve namesto dosedanjih 256 (8 bitov), kar pomeni preskok z desetletja starih 16 milijonov barv na več kot milijardo. V teminah in svetlinah je več podrobnosti, nebo je bolj sinje, nianse obilujejo. Prizori so ob tovrstni reprodukciji bolj realistični, često celo surrealistični. Sliši se krasno in tržniki televizorjev okrog te novosti zganjajo velik trušč. Ni pa zadosti ustrezen ekran, marveč mora biti HDR takisto vsebina, torej bodisi primerna igra bodisi video. Največji ponudnik slednjega je Netflix. Sčasoma bo tak barvni razpon postal samoumeven.
Moja izkušnja s PS4 pro na ustreznih televizorjih je vsekakor pozitivna. Horizon: Zero Dawn, Nioh, Uncharted 4, FIFA 17, Infinite Warfare ... vse te igre so bolj kontrastne in žive. Zublji, ki se sukljajo iz hiš v uvodu v Last of Us, so pekoči, igra svetlobe med drevjem in plehom pri vožnji po Nordschleife v prihajajočem Gran Turismu nadvse subtilna. Vendar so besede zagretih prodajalcev, da je preskok enak tistemu s črno-bele na barvno sliko, pretirane. HDR pridoda, a ne toliko, da bi človek zaradi tega na vrat na nos oddirjal po tak ekran. Tudi zato, ker zaenkrat obstaja dvoje standardov, odprti HDR10 in lastniški, kakovostno pogojeni dolby vision. Bosta to postala konkurenčna emblema ali bo Dolbyjev le nadgradnja prvega, ni jasno. Nekateri teveji, recimo Philipsovi, so celo samo 'HDR ready' in bodo podporo prejeli naknadno. Zaslonov s to tehnikalijo je sicer veliko, a niso vsi enako dobri in primerni za igre. Nekateri recimo HDR-barve nudijo samo v filmskem načinu, kjer je opazen vnosni zamik.
Mimogrede, za HDR-igranje ni nujen PS4 pro. Boljšo barvitost so nedavno programsko omogočili navadnemu playstationu 4, a je igre (še) niso izkoristile. Menda dobi ustrezen popravek NBA 2K17. Netflix in Amazon pa HDR-video pretakata le v razločnosti 4K, zato lastniki ljudskega PS4 nimajo od njega nič.

A bi ga imel?

Resda je malce nenavadno, da se je Sony sploh odločil za tovrstno nadgradnjo, saj bo v roku štirih, petih let najverjetneje že pred durmi PS5. S tem tvegajo deljenje trga in zmedo med kupci, kar je v preteklosti proizvajalcem že zavdalo, na primer Segi z mega drivom, mega CDjem in 32X. A odslej bosta na policah tako slim kot pro in izbira med njima po mojem ni težavna. Isto velja za nadgradnjo, saj ti pro sam ponudi možnost prenosa vsebine s starega PS4 vanj v razmerju ena proti ena. To najlaže storiš z mrežnim kablom, s katerim povežeš konzoli in počakaš nekaj ur.
Za tiste, ki špilajo občasno in jim razlika med 30 in 60 sličicami v sekundi ni pomembna, če jo sploh opazijo, prednosti modela pro niso važne. Menim pa, da je drugače pri tistih, ki videoigre zajemajo z veliko žlico. Ti so nagnjeni k posedovanju novejše avdio-video opreme in 4K-televizor s staro konzolo pač ne bo izkoriščen. Prednosti si deležen tudi z navadnim tevejem, kjer je slika v dosti igrah boljša. Takisto je stasitejši playstation primernejši za rabo z vizirjem PS VR, kjer bo lastnik deležen svilnatega gibanja po lepših svetovih. Stotak razlike med modeloma pro in slim naj zato zagretim igralcem ne bo ovira.


Gran Turismo Sport, ki pride naslednje leto, bo na proju menda prvi špil, ki bo zmogel verno prikazati 'ferrarijevo rdečo'. Navadni PS4 bo bržda kljub formalni podpori HDRju izzvisel. Drugače špili zanj ne postanejo lepši samodejno, temveč potrebujejo zaplato. Nekaj časa so govorili o njih plačljivosti (?!), a so zastonj.

SCHOLA EX MACHINA

Ko PrFOXa natipka priprave za novo šolsko leto, si sezuje štikle in prekriža noge na katedru. Sprašuje se, ali bo naslednjih trideset let svoj posel sploh še lahko opravljala ali jo bo kmalu nadomestil robot. Stroji so namreč v šolstvu vse bolj uveljavljeni.



Žepni kalkulator zna narisati graf eksponentne funkcije, Google takoj pove, kdaj so živeli dinozavri, telefon ti prevede korejščino v svahili. Kaj lahko šole še ponudijo človeštvu, če so informacije dostopne povsod in takoj? Z razvojem računalnikov, interneta in ostale tehnologije se spreminjata posameznikovo razmišljanje ter dojemanje sveta, čemur mora slediti tudi izobraževanje. Kleč kmalu ne bo več v pomnjenju golih informacij, marveč v njihovem filtriranju oziroma obvladovanju. Nekoč vsevedni učitelj mora zato stopiti s piedestala in proces prepustiti učencu. Mar to pomeni, da bo profesorski ceh izumrl?

Stari ata si morda ni niti v sanjah predstavljal, da bodo njegovi pravnuki v šole spet hodili s tablicami. Toda danes že znamo predvideti, kje bo izobraževanje čez kakšnih dvajset, trideset let. Pričakujemo lahko učne laboratorije z velikimi zasloni, internetom stvari in ekskurzijami v navidezno resničnost. Zaradi povezanosti naprav učenje več ne bo omejeno le na šolo, ampak se bo odvijalo povsod. Za namećek se pridobivanje znanja ne bo zaključilo po diplomi. A kako bodo naši zanamci obvladali vso to silno modrost? Prihodnost ima na tem področju še nekaj asov v rokavu.

Digitalizirana šola

Odkar je Marija Terezija slovenske otroke razveselila z občo osnovnošolsko obveznostjo, je didaktična tehnologija izvedla evolucijski skok. Črne table so postale zelene in bele, grafoskopske prosojnice pa so uporabne le še za plonkce. (Tega niste slišali od mene!) Kljub prvotni napovedi IBMovega direktorja Thomasa Watsona, da se bo na svetu morda dalo prodati kakih pet računalnikov, se je v 20. stoletju zgodilo nasprotno – nastopila je doba mašinerije. Zdaj so te škatle povsod in, kar je še bolj strašljivo, vedo več od učiteljev! Železninsko stanje na naših šolah še zmeraj ni rožnato, če predpostavimo, da bi morala vsaka učilnica imeti hiter dostop do spleta in vsak učitelj lasten kotiček za delo. A kljub temu je večina dovolj sodobno opremljenih, od interaktivnih tabel s projektorjem prek tabličnih računalnikov do e-redovalnic.

Da bi povečali učinkovitost pouka, so na osnovni šoli Prule v šolskem letu 2011/2012 v prvi razred uvedli delo s tablicami. Za vsakega učenca jih je priskrbela založba Rokus, ki je hkrati razvila spletno učno okolje Dežela Lilibi. Vseeno so tablice postale le popestritev pouka in so jih otroci uporabljali zgolj



Svetovni splet nam ponuja ves svet na dlani, a v množici informacij je treba znati poiskati tisto pravo. Šola prihodnosti je zato usmerjena k razvijanju kritičnega mišljenja, da lahko posameznik odbere zrna modrosti od plev.



Tehnologija ni samo za igrice. Prvošolci prulske šole so že pred petimi leti preizkusili, kako fino se je učiti s pomočjo tablic. S prstom so po zaslonu risali črke in številke, kar je bilo nedvomno bolj zabavno kot čečkanje po zvezkih.



Marija Terezija je oboževala predpise, a kaj, ko jih vsi podložniki niso znali prečitati. Zato je na Miklavževo leta 1774 razglasila razsvetljeno rešitev: vse otroke je treba poslati v šolo. Slovenček se je lahko vpisal v normalke, glavne šole ali trivialke.



Učilnica prihodnosti je opremljena z internetom stvari, kar pomeni, da so vse naprave povezane. Mize komunicirajo med seboj, s tablo na steni in tvojim telefonom. Pošiljanje sporočilc sošolcem je tako še bolj preprosto. Največja vrednost take učilnice pa je v tem, da omogoča sodelovalno učenje.

KAJ JE LOPOLIS?

LoPolis in eAsistent sta sistema, ki zagotavljata storitve šolam, učencem, dijakom in staršem. Šole z njima vodijo podatke za matično knjigo in matične liste učencev, kontaktne podatke, šolske prevoze, naročila obrokov in drugo. Aplikaciji elegantno ustvarjata urnike za učence in učitelje ter vodita dnevnik in redovalnico. Učitelji lahko vanju naložijo svoje letne učne priprave in beležijo posebnosti v skupinah ali pri posameznikih. Oba sistema staršem omogočata vpogled v redovalnico svojega otroka, za plačilo pa podjetji, ki za njima stojita, Logos in eŠola, ponujata še obveščanje o dogodkih, vedenju in ocenah po e-pošti ali SMS-sporočilih. Zelo sta poenostavila določene birokratske postopke, saj baze podatkov omogočajo mnogotere statistične izračune, ki so pomembni za kvalitetno analizo dela v šoli. Dodatno vrednost predstavlja enostavno izdajanje listin. Obe aplikaciji delujeta na različnih operacijskih sistemih, kar je strašno praktično, če delaš na terenu, saj lahko imaš dnevnik zmeraj v žepu. Delujeta brez namestitve na lokalni računalnik, varnost pa je na precej visokem nivoju. Žal je na njun račun obisk govorilnih ur nekoliko manjši.

nekaj minut na dan, medtem ko so klasični učbeniki in zvezki ostali na klopeh. Nekje v istem času so na drugih šolah zagnali projekt Inovativna pedagogika v luči kompetenc 21. stoletja, v katerem je recimo OŠ Hruševec v pouk vpeljala ipade. Uporabljajo jih za ogled astronomskih kart in spremljanje napredka pri izvajanju gimnastičnih prvin, z njimi v podaljšanem bivanju izdelujejo stop-motion animacije ... Apple TV jim omogoča, da sliko zrcalijo na projektor in tako nadomestijo interaktivno tablo. Osnovna šola Dobje se vključuje v projekte Zavoda za šolstvo, njihovi učitelji pa redno sodelujejo na konferencah, kot je SirIKT. Učence spodbujajo k rabi oblačne storitve Office 365 in k samostojnemu raziskovanju učne snovi. Postali so prva Microsoftova inovativna osnovna šola. Prav tako pa so jim za sveže pristope k pouku podelili priznanje Blaža Kumerdeja, najvišjo oceno na področju uvajanja inovacij.

Hrvaška se od 2015 modernizira v projektih e-Škola in Učionica budućnosti. Gre za projekte, zvečine financirane z denarjem EU, s katerim južni sosedje opremljajo učilnice z videokonferenčnimi sistemi in tablicami. Pravijo, da gre za projekt državnega pomena, ki ga primerjajo z izgradnjo mostu na Pelješac. Podobno kot most bosta ta projekta skupaj z akcijo eOtoci povezovala oddaljene šole s civilizacijo. Na ta način lahko učenci na podružnični šoli na Malem Lošinju poslušajo in gledajo predavanja učiteljev na matičnih šolah. Avdiovizualna komunikacija je obojestranska, kar pouk približa klasičnemu s fizično prisotnim učiteljem.

V nekaterih študijah predvidevajo, da se bodo šole kmalu spremenile v kotičke za raziskovanje posameznih področij, učenci pa bodo svobodno prehajali od enega do drugega. Frontalni sedežni red v učilnici seveda odpade. Pomembno je, da so naprave v šoli med seboj čimbolj povezane, da se lahko učenje nadaljuje na kateremkoli mestu. Kot učiteljica sanjam o trenutku, ko bom otrokom na ekranomize z enim samim zamahom poslala naloge, na katedru pa bom sproti brala podatke o njihovem napredku. Za povrh mi bodo očala prek obogatene resničnosti ves čas prikazovala opozorila o tem, kdo potrebuje mojo pomoč. Sistem za spremljanje pozornosti, ki naj bi deloval kot avtomobilski senzorji za budnost voznika, pa bo poskrbel, da nihče ne bo med uro dremal. Take prekrškarje bo čakalo dodatno delo v soboto!



Svetloba uravnava naš bioritem, zato smo dopoldne polni energije, sončni zahod pa nas pomirja. Philips s šolskimi svetili SchoolVision omogoča učencem, da bolj motivirano delajo ali pa se v topli luči sproščajo po napornem ocenjevanju. S takim sistemom sijalk je opremljena ljubljanska Vegova gimnazija.

Informacije na klik

Se spomniš časov, ko si zaradi drobcene seminarske naloge cele dneve sedel v knjižnici, listal po bukvah in delal izpiske? Digitalizacija knjig in časopisov je realnost. Nekatere vsebine so prosto dostopne, redke druge so plačljive, a še zmeraj instantno dosegljive iz domačega fotelja ali iz učilnice. Založbe v Sloveniji izdelujejo nove e-učbenike za vse šolske predmete, v njih pa so avdio in video posnetki, vaje in druga dodatna gradiva za razred in dom. Državni projekt na to temo, imenovan iUčbeniki, je prostor, kjer morda najdeš še kaj koristnega za šolarja v tvoji družini. Material si lahko naložiš na tablico, saj je zadeva kompatibilna z Androidom in iOSom. Toda čeprav so ti učbeniki olajšali že marsikatero šolsko torbo, ne pričakujemo, da bi se njihove papirnate izdaje kmalu povsem poslovile.



V muzejskih šolah, kot je tale kozjanska 'Šola moje mame', je na ogled mnogo interesantnih predmetov iz preteklosti: kamnite tablice s kamenčkom, črnilniki za v klop, peresniki in peresa. Gospodična učiteljica ti zna ogled še malo popestriti s palico, oslovsko klopjo ali klečanjem na koruzi, če si preveč jezikav.



E-učbeniki v Sloveniji doživljajo razcvet. Nekateri so nadgrajene različice papirnatih izdaj, drugi samostojni. Vsi so obogateni z avdio-video predstavitvami, interaktivnimi vajami in igrami.

Kaj pa zvezki? Prav lahko bi jih nadomestili prenosniki ali tablice, toda EduMap razmišlja bolj virtualno. Gre za koncept, pri katerem je na mizi razgrnjena interaktivna podlaga. Učitelj nanjo projicira naloge, učenci pa se s svojimi figurami prijavijo v sistem. Pred njimi se izriše navidezni zvezek, s katerim delajo. Ves čas so povezani s sošolci pri omizju ter učiteljem, njihova figurica pa shranjuje zapiske in spremlja napredek. To je le idejni koncept, bolj realna pa je uporaba pametnega pisala, ki analogno zapisovanje v zvezek pomni še digitalno in hkrati snema predavanja. Tak svinčnik s spominom je bil pred leti Logitechov pen IO, vendar je bil pred svojim časom, zato se ni prijel. V osnovni šoli sicer še zmeraj vztrajamo pri nalivnikih, kakšnemu študentu pa bi morda tak sodoben pripomoček prišel prav.

Poleg e-učbenikov je na slovenskih spletnih straneh mogoče najti kopico uporabnih vsebin, ki bogatijo pouk, na primer slovarje in raznorazne videoprispevke. Če pa se ozremo čez meje, se količina relevantnih informacij bistveno poveča. Kaj hitro se seveda izkaže, da je treba za razumevanje tujih virov solidno obvladati vsaj še angleščino, kar veliko prispeva k motivaciji za učenje tega tujega jezika. Bogat vir informacij so tudi drugi ljudje. Otroci se radi učijo od vrstnikov in nič drugače ni z odraslimi. Na srečo pa tehnologija pomembno zmanjšuje razdalje med nami. Šole v EU lahko sodelujejo v projektih Erasmus+ in eTwinning, kjer se učitelji in učenci fizično ali samo virtualno srečujejo, izmenjujejo znanje in sodelujejo pri različnih nalogah. Take dejavnosti krepijo spoznavanje drugih kultur, razvijajo digitalno pismenost in prispevajo k osebnostni rasti bolj, kot bi zmogli narediti znotraj razreda.

Ali torej človek še potrebuje učitelja, če pa je vse znanje dosegljivo od doma? Rekla bi, da ja. Vendar je tradicionalnemu prinašalcu razsvetljenja, ki je s palico motiviral svoje učence, odklenkalo. Kdor je imel srečo, da je to obdobje pedagoške zgodovine preskočil, se lahko o njem pouči v Slovenskem šolskem muzeju ali v muzejskih šolah, kot je OŠ Brihtna buča v okolici Metlike. Tamkaj učiteljice obiskovalkam na rovaš nalakiranih nohtov demonstrirajo kakšnega od tradicionalnih vzgojnih ukrepov, vsled neurejenosti pa jih ne bodo pozabile pošteno ozmerjati z nemarno kmetico. Današnji prfoks je za razliko od svojega prednika nekoliko pridobil na manirah, svoje predavateljske sposobnosti pa se še zmeraj majčkeno oklepa. A didaktična paradigma se obrača k učencu in učitelj prihodnosti bo stal ob strani pedagoškega procesa, ki ga bo pred tem s pomočjo tehnologije skrbno pripravil. Njegova naloga bo po novem ta, da pouk na podlagi ciljev organizira in nadzoruje, učencem nudi pomoč ter jim daje povratne informacije o napredku. Učenci pa bodo do znanja prišli z lastno aktivnostjo.



Pametno pisalo takoj digitalizira ročne zapiske na fon, kjer jih lahko urejaš. Če med predavanjem ne pišeš dovolj hitro, te lahko reši funkcija snemanja zvoka. Vseeno razširjena naprava ni.



Teža šolske torbe naj ne bi presegala deset odstotkov otrokove. Morda je rešitev pretežke prtljage v virtualnih zvezkih. EduMap je koncept, pri katerem se pisalna površina projicira na mizo, zapiski pa se sproti shranjujejo v figurici.



Interaktivne table so plošče z mrežo senzorjev, ki zaznajo premike aktivnega pisala ter krmilijo računalnik, projektor pa poskrbi za sliko. Zanimive so predvsem mlajšim učencem, ki po njih radi rišejo in premikajo grafične elemente.



Igra je za otroka najbolj naraven način učenja. Sodobna didaktika se tega dejstva zaveda in razvija nove metode poučevanja, ki temeljijo na različnih igrah. Tekmovanje s sošolci pa še dodatno prispeva k motivaciji.



Znanje lahko preverjamo na več načinov. Spletne in mobilne aplikacije, kot je Kahoot, ponujajo zabavno alternativo spraševanju. Učenci na vprašanja odgovarjajo z mobilnimi telefoni, dočim aplikacija poskrbi za analizo rezultatov.

Predavanja so preteklost

Prav zaradi vse boljše strojne opremljenosti učilnic in domov ter virov, ki kar kličejo po raziskovanju, je popolnoma nepotrebno, da učitelj stoji pred tablo in predava. Otroci so navajeni, da jih animiramo in da je vse okoli njih interaktivno. V naših učilnicah imamo zato že prve metode, ki temeljijo na tem, hkrati pa omogočajo učenje v lastnem tempu. Videolekcije in spletne učilnice so popularne pri tako imenovanem 'obrnjenem učenju'. Vsi materiali so pripravljeni tako, da je mogoče snov predelati doma ali med vožnjo z vlakom. Šolske ure pa so namenjene vajam, utrjevanju in praktični uporabi.

Generaciji, ki se veliko ukvarja z računalniki je na kožo pisan 'Game Based Learning' (GBL). To je posebna metoda učenja, kjer učenci igrajo računalniško, družabno ali socialno igro, da bi dosegli nek cilj – to je, da bi se nečesa naučili. Metoda omogoča, da v varnem okolju preizkušajo različne rešitve, ne da bi bili za napake kaznovani. Igra učence aktivira in jih motivira, z njo pa pridobivajo veščine in znanja, ki jih lahko takoj prenesejo na resnično situacijo. Zagreti gejmerji takisto dobro veste, da je v nabiranju točk poseben užitek. Igrifikacija kot druga metoda poučevanja to prizadevanje za zvezdicami in rezultati spretno izkorišča. Učenci takoj dobijo veliko povratnih informacij, s katerimi določijo, katere cilje so že osvojili in kje imajo še kaj dela. Premagati sošolca pa je itak zmeraj fajn.

Kot rečeno, se učenje nikoli zares ne neha. Po zaključenem formalnem izobraževanju se izkaže, da je treba v službi na kak seminar, ko pa se doma odločiš speči suflé, z mikserjem v roki študiraš tutoriale na YouTubu. Temu rečemo 'just-in-time' učenje in se ga lotimo, ko je treba rešiti kak konkreten problem. Ključnega pomena pri tem sta sposobnost filtriranja morja informacij in hitrega učenja. Take spretnosti bo posameznik dobil le v moderni šoli, ki je usmerjena stran od piflanja k projektnemu delu. In zdaj pridemo do novega koncepta ocenjevanja, ki je s takim poukom povezan. Je še smiselno vrednotiti pomnjenje podatka, ki ga spletni brkljalnik izpljune v delčku sekunde? Najbrž ne. Šola prihodnosti bo spremljala napredek in iznajdljivost pri reševanju problemov ter optimalno rabo virov. Vsega tega pa ne bo počel samo učitelj, marveč tudi učenec sam, s čimer bo pridobival samokritičnost in sposobnost analize svojega dela. Zveni koristno, mar ne?

Učitelji so počasi že dojeli, da je znanje bolj trajno, če ga učenec pridobi sam, dočim je nekoliko težje prestopiti tradicionalni okvir papirnatih testov in spraševanj. Da bi zares prišli do prej omenjenega ocenjevanja projektnega dela, nam manjka še precej. Nekaj je krivo neznanje, nekaj zakonodaja in dosti porušena avtonomija učitelja, ki za take metode potrebuje veliko profesionalnega prostora. A nekaj majhnih korakov v prihodnost ubiramo tudi na tem področju. Za sprotno preverjanje razumevanja so priročne glasovalne aplikacije, kot je recimo Kahoot, ki delujejo na principu responderjev. Učitelj zastavi vprašanje izbirnega tipa, na katerega učenci odgovarjajo z glasovalnimi napravami za interaktivno tablo ali s svojimi telefoni. Nadalje obstajajo aplikacije, s katerimi fotografiramo učence, ki dvignejo natisnjene QR-kode, nakar program glasove prešteje. E-testov šole ne uporabljajo veliko, kvečjemu za preverjanja in vaje, kljub temu, da aplikacije za to obstajajo. Najbolj se pri nas tega poslužujejo šole vožnje, kjer lahko brez papirja preveriš svoje znanje cestnoprometnih predpisov in opraviš teoretični del izpita. Edini zaresen test v šolah pri nas, ki se elektronsko vrednoti, je nacionalno preverjanje znanja (NPZ).

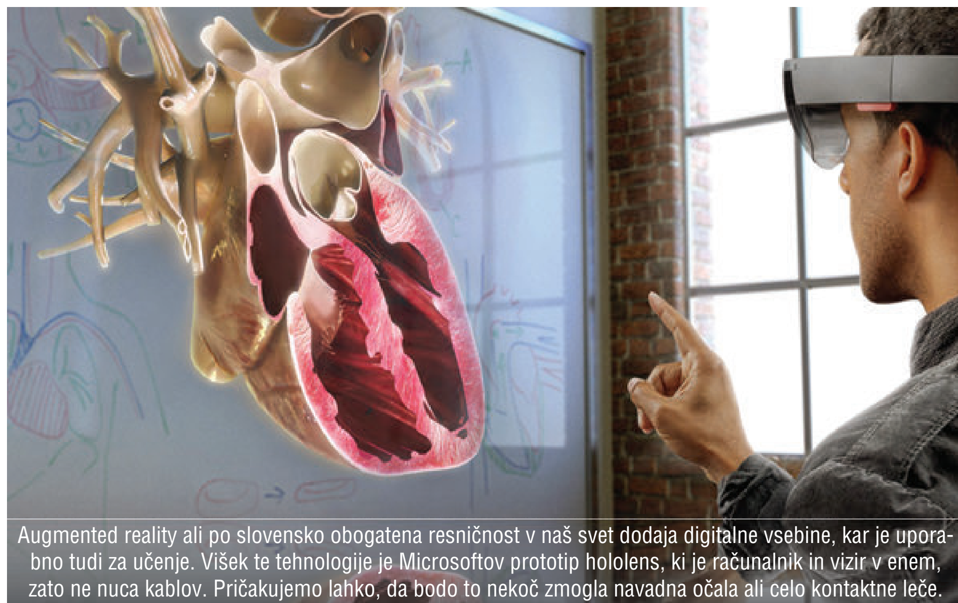
NACIONALNO PREVERJANJE ZNANJA (NPZ)

… zaenkrat opravljajo učenci šestega in devetega razreda in sicer tako, da vsi na isti dan rešujejo enake preizkuse znanja. Šestošolci se morajo izkazati v znanju matematike, slovenščine in tujega jezika, devetošolcem pa je treba poleg prvih dveh naštudirati še tretji predmet, ki je vsako leto drug. Šport in umetnost pri tem nista izvzeta. Stik z 21. stoletjem se je pri tej ceremoniji zgodil 2013, ko so uvedli elektronsko vrednotenje preizkusov. Učitelji to izvedejo z orodjem Scoris Assessor, kjer imajo dostop do skeniranih preverjanj. Vrednotenje poteka s kljukicami in križci za pravilne in napačne odgovore, medtem ko aplikacija skrbi za seštevanje točk. Določeni postopki pri vrednotenju tako tečejo precej hitreje, celotna veriga nadzora nad njim pa je po mojih izkušnjah učinkovita in omogoča kvalitetnejše delo kot pred časom.





Pred kakšnim desetletjem študentje v predavalnice praviloma niso nosili elektronskih napravic. Kakšen zagretež si je pomagal z diktafonom, sicer pa sta vladala papir in svinčnik. Danes so laptopi in tablice samoumevni. Recimo, da so res namenjeni pridobivanju znanja in ne le preganjanju dolgčasa.


Augmented reality ali po slovensko obogatena resničnost v naš svet dodaja digitalne vsebine, kar je uporabno tudi za učenje. Višek te tehnologije je Microsoftov prototip hololens, ki je računalnik in vizir v enem, zato ne nuca kablov. Pričakujemo lahko, da bodo to nekoč zmogla navadna očala ali celo kontaktne leče.

ZF v klopeh

Praksa je za poklicno usposabljanje obvezna. A so področja, kjer je tako učenje nekoliko teže izvesti. Tatuisti so svoj čas risali po svinjski koži, preden so dobili umetne nadomestke, piloti se vežbajo v simulatorjih in bodoči kirurgi vadijo na doniranih delih. A teh učnih priložnosti ni neomejeno. Navidezna resničnost obljublja neslutene možnosti za pridobivanje izkušenj. Trenutno je področje še precej eksotično in stane lepo količno cekinov, a ima didaktičen potencial. Tega so takoj prepoznali muzeji in galerije, ki se že trudijo, da bi svoje zbirke prenesli v 3D virtualen svet. Aplikacija Woofbert za naglavno opremo recimo omogoča, da se sprehodiš po londonski galeriji Courtauld, ob glasovni spremljavi pa celo vstopiš v posamezne slike na razstavi in s tem podrobneje spoznaš njihov nastanek. Kako zelo kul bi bilo torej stati ob Armstrongu na Luni ali vpogledati v človeško telo od znotraj?

Težava VRa je v naglavni inštalaciji, s katero si odrezan od zunanjega sveta. Kaj pa, če bi dinozavre ali Napoleona povabili kar v svojo učilnico? To bomo bržda nekoč lahko storili s hologrami, 3D-projekcijami v zraku, katerih razvoj je obetaven. Bolj realna možnost pa je obogatena resničnost (augmented reality). Oboje poroči dejansko okolje z dodatnimi digitalnimi vsebinami, kar si najbrž že preizkusil v igrici Pokemon Go. Pustimo za trenutek domišljiji prosto pot in si predstavljajmo pouk v naravi, kjer učenec pogleda drevo, pri čemer mu izboljšana resničnost prikaže vse podatke o njem, učitelja biologije pa nadomesti holoprofesor. Zamisli si tovrstne ekskurzije in terenske vaje! Vsak učenec bi lahko samostojno raziskoval prostor in tisto, kar ga v njem resnično zanima. Skupaj s haptičnimi površinami, ki omogočajo tipne zaznave, se poleg tega ponuja še skoraj resnično seciranje virtualne žabe, kjer čutiš njeno teksturo in hkrati med procesom ne poškoduješ živega bitja.

Morda zveni za lase privlečeno, a spomnimo se, da je Arthur C. Clarke že v romanu 2001: Vesoljska odiseja napovedal noro reč, ki ji danes rečemo ipad. Iz nastavkov fantastičnih tehnologij se bo gotovo kaj izcimilo. Najprvo se bo morala za sanjsko izobraževalno izkušnjo tehnologija fizično olajšati. Neroden šlem in metri kablovja, ki te spremenijo v štorasto hobotnico, zagotovo niso optimalna oprema za učenje. Poleg tega za zaresno virtualno raziskovanje potrebuješ prostor, kar pomeni, da mora biti učilnica za dvajset do trideset učencev precej velika. Do hologramov, kot jih lahko opazujemo v Vojni zvezd, je najbrž nekoliko dlje, kot je videti, saj zaenkrat zahtevajo še preveč strojne opreme in imajo konkretne omejitve.

Igraje do znanja

Praktično učenje pa je edini način spoznavanja sveta za mlajše otroke, ki še niso sposobni razmišljati na abstraktnem nivoju. Programiranje je že ena taka zahtevna dejavnost, vendar razvijalska žilica izumiteljem ni dala miru, da so našli načine, kako se lahko tega naučijo celo dvoletniki. Namen ni iz trte izvit, kajti že zdaj je programiranje ena najbolj iskanih dejavnosti, še bolj pa bo v prihodnosti. Nekatere šole kurikulum gradijo po načelu STEM. Angleška kratica označuje znanost (naravoslovje), tehnologijo, inženiring in matematiko, kar so ključna področja za prihodnje poklice, tudi programiranje. Nanj otročad privaja mnogo igrač. Bee Bot in Code-a-Pillar sta čebela in gosenica, ki sprejemata nize ukazov prek velikih nazornih gumbov ali sestavljivih delov telesa. Začetnikom je takisto namenjen Cubetto, lesena kocka na kolesih, za katero program zložiš iz gumbov na komandni plošči. Poznani 'programerski igrači' sta modra enoučneža Dash in Dot, katerih delovanje desetletnik enostavno objektno sprogramira s tablično aplikacijo. Na oder je vstopil tudi Google s projektom Bloks, ki je platforma za programiranje s sestavljanjem otipljivih elementov. Nikakor ne gre izpustiti evolucije, ki se je dogodila lego kockam. Robotsko-programabilni Mindstorms konkretno zaposlijo že precej večje mulce in odrasle, ki se lahko z znanjem obvladovanja robotov pohvalijo na tekmovanjih v okviru First Lego League Slovenija. Njim jako slični so kompleti WeDo, ki pa so v prvi vrsti namenjeni šolam, saj so del specialnih kock Lego Education in jih zasebno ni moč nabaviti. Vse te igrače naj bi sicer razvijale programerske veščine, a četudi mali ne bo naslednji Dennis Ritchie, si bo z njimi krepil določene logične in matematične pojme. Poleg tega se bo učil vztrajnosti in ustvarjalnega reševanja problemov. To pa so gotovo vrline za pravkar začeto tisočletje.

Kdor si želi, da bi se učil brez posebnega truda, mora nekoliko seči v žep. V Sloveniji se lahko jezike naučite po metodi Superlearning, pri kateri vas strokovnjaki s pomočjo možganskega spodbujevalnika spravijo v alfa stanje zavesti in vas bojda v enem tednu naučijo toliko kot v običajnem šolskem letu. Pouk je sestavljen iz poslušanja tujega jezika in pogovorov z inštruktorjem, vse skupaj pa poteka v rumeni svetlobi, ki spodbuja izločanje serotonina, hormona sreče. Te metode v šolah ne boste našli, se pa zanjo odločajo poslovneži, športniki in drugi, ki


Težko pričakovana VR-tehnologija že vnema domišljijo vseh, ki se ukvarjajo z izobraževanjem. Od sprehodov po muzejih do spusta v vulkanski krater – VR-naglavniki obljubljajo učenje, kot ga še ni bilo. A drag in neroden hardver zna proces upočasniti.


Programerske veščine bodo kmalu tako osnovne kot znanje poštevanke. Da bi otroci čimprej spoznali pogojne stavke, zanke in spremenljivke, se je pojavilo mnogo igrač, ki te koncepte učijo na konkretnem nivoju.



Mindstormi niso edina Legova programersko-ustvarjalna igrača. Obstaja tudi didaktični program Lego Education, s katerim otroci vadijo različne socialne in tehnične veščine. Linija WeDo je posebna kombinacija kock, krmilnikov in kablov, namenjena učenju programiranja. V prosti prodaji ga ni, le za šole.





Dash in Dot sta ljubka onegaja, ki ju s programiranjem naučiš, da igrata nogomet ali najdeta pot iz labirinta. Osmo Coding pa je igrica, le da namesto z drgnjenjem premikaš lik z ukaznimi ploščicami.

nimajo časa za običajne tečaje in potrebujejo dobro znanje tujih jezikov. Kromoterapijo (terapijo z barvami) drugače s pridom uporabljajo pri delu z otroki s posebnimi potrebami, saj nekatere barve pomirjajo, rumena pa spodbuja pomnjenje. Vpliv dnevne svetlobe na izobraževalni proces pa simulira Philipsova razsvetljava SchoolVision. Prvi v Sloveniji so jo leta 2011 namontirali na Vegovi gimnaziji. Učitelj lahko izbira med štirimi možnostmi osvetlitve. Pri vsaki se svetloba spreminja po intenziteti in toplini oziroma hladnosti njene barve, saj so raziskave pokazale, da osvetlitev ravno s temi parametri pomembno vpliva na produktivnost in koncentracijo učencev. Z razsvetljavo je mogoče torej učence spodbuditi k delu po malici ali jih pomiriti in sprostiti po napornem testu.

Nič pa se po testu iz kemije ne prileže bolj kot pet minut najljubše igrice na telefonu. Kljub temu, da nadležne mobilne napravice na nekaterih šolah niso zaželene niti med odmori, je treba priznati, da znajo biti koristne. Od približno štirih milijonov aplikacij, ki so bile junija na voljo samo za ploščice, je pričakovano največ igrick. A na tretjem mestu te lestvice so že aplikacije za učenje. Sem sodijo priročni periodni sistemi in špili za hitro računanje poštevanke ter učenje tujih jezikov, vse pa predstavljajo zabavno alternativo pouku in domačemu ponavljanju snovi.

Pamet iz epruvete

Kljub vsem pripomočkom, ki bi naj olajšali učenje, se poraja vprašanje, koliko se je človek sploh sposoben naučiti. Verjetno bo nesramno obogatel tisti, ki bo našel način, kako vse védenje stlačiti v drobceno glavo v najkrajšem možnem času. Tu se odpira nekaj možnosti, ki bodo v bližnji prihodnosti verjetno predmet vročih filozofskih in moralnih debat. Po nekaterih ocenah kapaciteta človeških možganov znaša nekje 2500 terabajtov. Kaj, če tega prostora kljub vsemu nekoč zmanjka? Znanstveniki se igrajo z idejo človeškega dodatnega pomnilnika. To naj bi storili bioinženirji, ki so ugotovili, da določeni nanokoloidni delci v tekočinah spreminjajo stanje. Pri njih torej obstajata stanje 0 in stanje 1. Zveni znano? Podobne lastnosti pripisujejo bakterijam. Če bi torej take delce dejansko programirali in jih vsadili v telo, bi morda lahko namesto nas hitro računali in shranjevali podatke.

Druga ideja o povečevanju spomina in intelektualnih sposobnosti je povsem farmacevtska. Že zdaj se ilegalno uporabljajo zdravila, ki so v osnovi namenjena zdravljenju hiperaktivnosti in podobnih motenj. 'Droge za učenje' podaljšujejo obdobja zbranosti ter povečujejo pozornost, samodisciplino in sposobnosti pomnjenja. Vendar zraven sodijo neželeni in pogosto nevarni stranski učinki. Znanstvena fantastika se zato poigrava z zamislijo, da bi ljudje zjutraj pojedli tabletko, ki bi jim omogočila genialno razumevanje in fantastično hitro učenje. Efekt si videl v filmih Lucy in Limitless. Bolj kot k ustvarjanju superljudi se znanost v resnici nagiba k temu, da bi znala izboljšati intelektualne in učne primanjkljaje, kar se v teoriji sliši sprejemljivo. Kdo ve, če bomo to kdaj doživeli v praksi.



Androidek Nao od francoske firme Aldebaran Robotics se je izkazal za odličnega učitelja otrok s posebnimi potrebami, ki se bolje odzivajo nanj kot na ljudi. Otroke uči čustev in abstraktnih pojmov.

Države so si vsaka po svoje zastavile strategije za vključevanje modernih tehnologij v šole ter za usposabljanje mladine za njihovo uporabo. V Sloveniji je Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport svoje ideje zapisalo v Strateške usmeritve nadaljnjega uvajanja IKT v slovenske vzgojno-izobraževalne zavode do leta 2020. Veliko projektov po razredih pa je plod neusahljivega zanesenjaštva učiteljev, ki se sami od sebe dodatno izobražujejo na teh področjih. Ponekod po svetu so spoznali, da je treba otroke naučiti tehnologijo tudi ustvarjati, ne samo uporabljati. Estonija, domovina Skypa, se je domislila projekta, v katerem se programirati učijo že prvošolci, saj po njihovem človeštvo potrebuje dobre inženirje robotike, če naj bi mašine prevzele naša delovna mesta. Po besedah Ministrstva pa ima naša država za razliko od baltske kolegice nekoliko drugačne prioritete: *“V Sloveniji smo večjo pozornost in sredstva namenili e-kompetenemu učitelju in interaktivnim učbenikom (čemur druge države niso) ...”* Človek se ob tem legitimno vpraša, ali je naša strategija res prava. Morda bomo ta programerski vlak ujeli 'just-in time'. Če ne, bomo šli pač peš.



Študentski 'last-minute': meter knjig, učenje pozno v noč, litri kave in živčna čikpavza vsake pol ure. Kaj pa, če bi vse to rešila ena sama drobcena tabletka in bi bil tvoj indeks nenadoma poln desetk?

MOTOROLIN PAR MOTO Z



Moto Z ima dva mm manj po vsaki stranici kot play Z, a dejansko se komajda ločita. Pohvale vreden je instantni odklep (ali zaklep) s prstom. Sistem je čisti Android, posebnost fonov pa hardverski moduli.

Časoplovni LordFebo skozi sijajno ploščico s črko M na zadnji plati vpogleda bogato zgodovino (nekoč) ameriške telekomunikacijske blagovne znamke.

Kdo bi lahko 'ricolsko' zgrabil za kravateljc Samsung in Apple ter ju s cvilečim glasom povprašal: *"Kdo je izumil mobilni telefon?"* I, Motorola vendarle. Saj se spomnimo prvega komercialnega modela dynatac 8000X, kilogramske opeke iz leta 1983, kajneda? Pa to ni bila prva pionirskost firme, ki ima res zanimivo zgodovino. Leta 1928 sta jo v Chicagu kot Galvin Manufacturing Corpration ustanovila brata – Galvin. Sprva so se bavili z baterijami, potem so izdelali prvi dostopen avtoradio. Za njegovo poimenovanje so besedi 'motor' dodali takrat popularno končnico in rodila se je Motorola. Velik izum in besedni izmislek je iz njihovih delavnic prišel med vojno: walkie-talkie, prvi uporaben mobilni komunikator. Kako zelo so se posvetili sporazumevanju na daljavo, priča sodelovanje v projektu Apollo 11. Prav prek Motorolinih oddajnikov je leta 1969 Neil Armstrong na Zemljo poslal svojo znamenito poved.

Kmalu zatem se je podjetje podalo v svet polprevodnikov in spočelo slavno mikroprocesorsko linijo 6800x. Ta je bivala v najbolj zgodnjih igralnih konzolah, komodorju, atariju ST in v vseh amigah ter macintoshih. Motorola je bilo v osemdesetih in devetdesetih dejansko to, kar je Intel danes. Pa ni carovala samo pri procesorjih, takrat je bilo to tudi osrednje ime pagerjev in mobilne telefonije. Črnofrajerska školjkasta serija startac je nepozabna za marsikaterega najstarejšega bralca. Sam sem si tisti čas ponosno lastil model V3688, najbrž najmanjši mobitel sploh. Tudi največji je pripadel Motoroli: to je bila cigla A835, s katerim je Mobitel oral slovensko 3G-ledino dvatisoččetrtega. Neverjetna zanimivost je, da prvi fon z dostopom do Itunes ni bil iphone, marveč poldrugo leto pred tem motorola rokr. Sočasno z naprednimi terminalčki so vnovič dokazali, da se ne bavijo le z zemeljskimi projekti. Njihova značka je namreč na mreži telekomunikacijskih satelitov Iridium. Čeprav je bil to poslovni polom, je sistem še vedno edini, ki omogoča telefoniranje iz puščave, Himalaje in Antarktike.



Takratni Motorolin šef Martin Cooper je prvi mobitelni pogovor v zgodovini opravil leta 1973 s takim aparatom. Do komercializacije storitve je nato minilo še desetletje, telefon pa se ni zmanjšal.



Še dva slavneža iz Motoroline zgodovine. Na desni je startac, direktorski fon iz srede devetdesetih, na levi pa satelitski mobitel iridium. Slednji deluje prek mreže 66 satelitov 781 kilometrov visoko.

Leta 2011 se je podjetje razcepilo. Zgodovina znamke z dosežki vred je ostala v Motorola Solutions, ki se odtihmal bavi s profesionalno in vojaško sporazumevalno opremo, medtem ko so mobilniški oddelek spremenili v Motorola Mobility. Tega je kupil Google in ga le nekaj let kasneje brez patentnega portfelja prodal kitajskemu Lenovu. Zdajšnja mobilniška Motorola torej z bogatim izročilom blagovne znamke nima ne legalno, ne dejansko čisto nič skupnega – z izjemo prepoznavnega logotipa. Kitajci seveda tega ne povedo, saj so emblem kupili ravno zavoljo prepoznavnosti. Na srečo kakovosti niso okrnili. V ZDA je Motoroli v zadnjem času uspelo pustiti odtis s serijo moto in nexusom 6, medtem ko so Evropo zapostavili. V Sloveniji denimo niso bili prisotni več kot pet let. A stanje se spreminja in novi rod moto Z je že pri nas ter si zasluži omembo.

Dvojec istežev

Premijski novinec prihaja v dveh izvedenkah, toda ne kot večja in manjša, saj imata obe 5,5-palčni AMOLED. Prav tako je enaka izrazito ploščična oblika in odetost v kovino ter steklo. Razlike so v specifikacijah. Žlahtnejša inačica se kliče le Z, prednjači pa po rekordni tankosti 5,2 milimetra, višji razločljivosti 1440 x 2560, nekaj hitrejšem procesorju snapdragon 820, štirih gigabajtih delovnega pomnilnika in 64 GB shrambi. Cena zanjo je konkurenčnih 700 evrov. A nakupno bolj privlačen je model play Z, ki stane manj kot 500 evrov. Njegovo srce je počasnejši osemjedrni snapdragon 625, ekran ima poček 1080 pik, uporablja 3 giga rama in shranjuje v 32 GB. Nič od tega ni opazno. Ga je sicer par milimetrov več, a zato hrani večjo baterijo. Oba se zelo naglo polnita prek priključka USB-C. Žal vodotesen ni ne en ne drug.

Vse preostalo, od prav dobre kamere z dvobarvno bliskavico in laserskim ostrenjem do sprednjega senzorja kožnega odtisa, je prilično enako. Prstno odklepanje deluje instantno, okolje pa je kar osnovno androidno z nazaslonskimi tremi tipkami vred, kajti pritiskal na ohišju ni. Vsi nuciki so Googlovi,



Takole so videti Motorolini moduli. So zanimivi in kar se rabe tiče, dobro zasnovani. (Za razliko od obupnih LGjevih.) Toda menim, da se ideja takih nesamostojnih, a dragih dodatkov ne bi obnesla niti pri Applu.

saj Motorola ni izdelala ne albuma ne poštnega odjemalnika. Še vtičnikov ne, le par dodanih vmesniških možnosti. Lahko naštimaš, da na določeni lokaciji samodejno preklopi na glasno branje sporočil, kar je nam neuporabno. Bolj koristni dodatni malenkosti sta pregled notifikacij na zaklenjenem zaslonu in posrečen dvojni zamah za prižig lučke. Z izjemo odsotnosti splošnega televizijskega zrcaljenja (obstaja le tisto na Googlov dongle chromecast) sistemske prvine Marshmallowa zadostujejo, zelo kmalu pa se obeta nadgradnja na Nougat.

Motomoduli

Moto Z nima sterea, večstopenjsko občutljivega zaslona in dveh kamer. Še indukcijskega polnjenja ne pozna. Lahko pa mnogo tega pridobi naknadno, kajti tisto, kar serijo loči od tekmecev, so hardverski moduli. To smo sicer že videli pri LGju, a tu ne gre za neroden pritrditveni patent in nesmiselno rabnost. Te dodatke se z eno potezo magnetno pritrdi na zadnjo plat in v trenutku brezšivno delujejo, brez kakršnegakoli dodatnega softvera ali parjenja. Da nekaj 'paše' na fon, namiguje ravna zadnja stranica s konektorji, ki jo je moč prekriti z dekorativnim pokrovčkom, dasi po tem ni nuje. Najbolj osnoven nastavek je baterijski. Ta za 70 evrov prinese dva jurja dodatnih miliamperskih ur, s katerimi podvoji vzdržljivost. Z njim dobi terminal možnost brezžičnega elektrificiranja, toda polnilnik žal ni priložen. Nakup je ob množici poceni powerbankov vprašljiv, zlasti ker dodatek izredno tanko napravo spremeni v orenk debelo. Enako bajsasta postane z JBLovim zvočniškim modulom (90 evrov), vendar tega pač natakneš, ko ti je do glasne muzike. V njem sta dva trivatna zvočnika, ki zadovoljivo valovita zrak, in 1000 mhA baterija za sedem ur glasne godbe.

Fotografski modul je nastal v sodelovanju s švedskim fotoprofesionalcem Hasselbladom in vsebuje 12-megapičični senzor ter konkretno optiko. Bistvo je kajpakda v slednji, ki se začne pri širokogledi goriščnici 25 mm in konča pri 250 mm, kar pomeni desetkratni optični zum. Zaslonka je f3,5 do 6,5 in vključena sta mehanska stabilizacija slike ter boljši fleš. Uporabnik z dodatkom pridobi lažje fotorokovanje in boljše fotke v vseh ozirih: širši kot, makro, približanje, več informacij v teminah in svetlinah ... Toda resnici na ljubo posnetki vseeno niso toliko kakovostnejši, da bi lastnik fona pri priči odštel 300 evrov. Tukaj z izjemo surovega zapisa ni ene same nove opcije v zajemalnem okolju. Pogrešal sem nastavitev zaslonke in snemanje je omejeno na 1080p. Za ta denar dobiš samostojen fotoaparat enake kvalitete in z več možnostmi. Je pa res, da ta ne bo imel Facebooka in Instagrama, saj danes največ šteje deljenje fotk v istem trenutku.

Četrta aktualna razširitev je pikoprojektor, prav tako cenjen na 300 evrov. Čeprav njegova zmožnost pride prav za dvoriščno predvajanje filmčkov na zmenku, kazanje fotografij družbi, objestno streljanje neprimerne vsebine na profesorjev hrbet in vsakršno hecanje, za tak denar pričakujem več. Projektor sicer zna uravnavati geometrijo glede na nagib, poseduje koristno stojalo in hrani lastno energijo, ki se s telefonov vred izčrpa po dveh urah. Toda 50 lumnov in mreža 480p ga komajda uvrstita na lestvico uporabnosti. Ta top ne bo risal HD-porniča na hišo, marveč pogojno zadovoljivo metrsko SD-sliko, ako je soba v temi in vsebina svetla. Zvočnikov v modulu ni, zato se bo pri tem oglašala membranica v mobitelu, sčasoma pa še projektorjev ventilator. Hm ...

Vprašljivo vprašanje

Prejšnji vprašujoči se medmet je pravzaprav splošna označba za tele module. Štejem jim v plus sveto preproščino in naglo fukcionalnost. Toda vsi štirje so dražji oziroma slabši od samostojnih naprav, kar je nezaslišano. Povezanost s telefonom, ki je naš glavni življenjski onegaj, je seveda velik adut, toda po drugi plati takisto cokla. Ločen fotoaparat, baterijo, projektor ali zvočnik lahko uporablja vsakdo in tudi lastnik ni zvezan na določen model telefona. Že res, da Motorola obljublja, da bodo enake razširitve uporabljali še naslednji dve generaciji in da so v dogovorih za nove z več deset partnerji, med ostalim EAjem (??) in GoProjem. A zdrav dvom je na mestu. Motorola si reže manj kot desetinski kos svetovne pogače pametnih telefonov, dočim se bo prodaja Zja merila v nekaj milijonih. To ni baza, ki bi spodbujala tako konkretne dodatke, in ne bi se čudil, če bo ostalo pri obstoječih.

Vprašanje o smiselnosti nakupa teh dodatkov seveda ne vpliva na mnenje o telefonih moto Z. Predvsem cenejši me je lepo presenetil tudi brez izstopajočih bonbončkov. Vse na njem dela na oko enako hitro in dobro kot na galaxyju S7, ki ga uporabljam sočasno. Odklepanje s prstnimi vzorci je celo bolj gladko. Osebno mi gredo sicer v nos nazaslonski sistemski knofi, res pa zamerim prilaganje napajalnega kabla s pritrjenim električnim vtičem. Za priklop na računalnik posledično nucaš drug USB-C. Ampak če je to najhujši minus, je v redu.



Lenovo je v nekaj letih razvil lušten zaključen repertoar igralskih naprav z rdečim ipsilonom na maski. Testirani Y710 cube vidiš na levi strani, ideapad Y910 na desni. Mašine radi postavljajo na ogled skupaj s solidno mehansko tipkovnico na sliki spodaj, toda vedi, da jo moraš običajno kupiti posebej.

LENOVO IDEACENTRE Y710 CUBE

Redni obiskovalec LAN-zabav je pri izbiri PCja razpet med klasično kišto, ki je nerodnejša, toda poceni in prilagodljiva, ter igričarskim prenosnikom, ki ponuja dobro prenosljivost za še vedno znatno višjo ceno. Lenovovi inženirji skušajo z Y710 cubom udariti nekam vmes, saj je zgrajen okoli kompaktnega kvadrastega ohišja za prenašanje, v katerem se potijo običajne namizniške izvedenke procesorjev in grafičnih kartic. Z merami 4 x 3 x 2,5 decimetra je velikosti malo zajetnejše škatle mini ATX, tehta pa dobrih sedem kilogramov. To sicer ni tako malo, toda odlično zasnovana ročka na hrbtu omogoča res neproblematično tovorjenje naprave, naj bo do avta ali v sosedovo sobo. Druga odlika cuba je zunanji dizajn, saj z robotske maske žari Lenovov ipsilon in reč je nasploh videti prav fletna. Nima pa okenc v notranjost ali neonk, kakršne ponavadi najdeš na bolje zmodanih računalih za LANe. Ohišje je trdno in na izpostavljenih mestih prevlečeno z gumo. Nad masko spredaj najdeš dve luknji za USB 3.0, pa še tisti za slušalke in mikrofon.

V notranjosti je moč izbirati med Intelovimi procesorji šestega rodu (skylake) in geforci družin 900 in 1000, torej aktualne in prejšnje. Pomnilnik seže do 32 gigabajtov, diskovje do 2 TB plus SSD. Nadgrajuješ lahko brez ovir tudi sam, saj do drobovja hitro prideš skozi stranico z odstranitvijo dveh vijakov, seveda pa je zaradi majhnosti vse dokaj utesnjeno. Šibka točka cuba je hladilnik, ki je glasen, ker vrtljaje ventilatorja pod masko prevečkrat požene do visokih obratov. Celo tedaj, ko samo šariš po spletu. To je problem ne samo doma, marveč v družbi, kjer prisotni ne bi radi poslušali sesalnika. Podobno kot prenosniki ima cube svojo inačico programja Nerve Center za nastavljanje barve ledic, opazovanje vitalnih podatkov računala in navijanje grafične kartice. Toda niti z njim mi ni uspelo zauzdati glavnega zrakomlata. Še ena zanimivost je brezžični vmesnik za joypad xboxa one. Zaradi tega slišiš marketingarje napravo oglaševati kot 'konzolno izkušnjo', kar je seveda bedarija. A zmogljivost bo slehernik, ki rad koristi igrator na PCju, pozdravil. Po drugi plati zadevo privzeto prodajajo s pogrošnima primerkoma tastature in miši, na kar bodi pazljiv.

S ceno od 1600 evrov navzgor je cube tudi cenovno med desktopi in prenosniki. To ga zares omeji na tisti del kupcev, ki potrebujejo PC za prenašanje, saj bodo drugi v zameno za ročaj izgubili preveč – prostorno in hladno notranjost, kar nenazadnje doprinese k problemom s hladilnikom. Ampak če spadaš v točno to skupino in stalno igraš s slušalkami na ušesih, je Y710 cube simpatična stvarca. ***Aggressor***

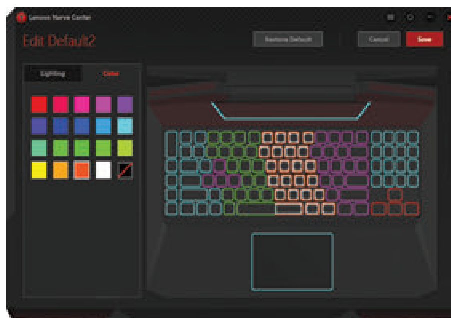
LENOVO IDEAPAD Y910

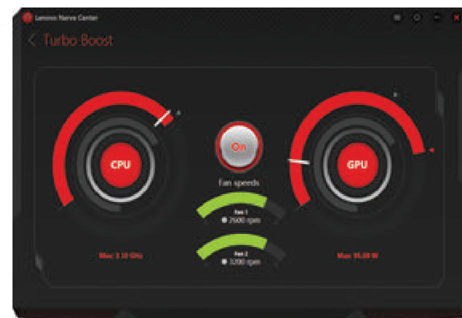
910tka je pomladitev lanskega Y900, in sicer z geforci najnovejše generacije, družine 1000. Gre za Lenovovega paradnega konja med igričarskimi prenosniki, pri katerem niso štedili z bonbončki. Mrcina je zgrajena na stasiti notranjosti s prenosniškimi inteli družine skylake prav do najmočnejšega core i7-6820HK in z omenjenim geforcem GTX 1080. Naslanjajo se na bolnih 64 GB rama (!) in terabajt sučnega diska v navezi s pol tera SSDja. Odličnosti se nadaljujejo na zunanjo stran. 17,3-palčni zaslon je sorte IPS ločljivosti 1920 x 1080 in zmogljivosti G-Sync, kar pomeni osveževanje do 75 hercev. Odlične kontraste ima in nisem opazil bistvenih nihanj v svetlosti po površini. Velja pa omeniti, da je zrcalne sorte. Poskrbljeno je tudi za slušni del čutil, in sicer s solidnima stereozvočnikoma ter nizkotoncem. Med vtiči najdeš po dva za USB 2.0 in 3.0, pa thunderbolt 3 in DHMI 1.4.

Toda skorajda prej kot zaslonu se začneš čuditi tipkovnici. Ne (le) zato, ker je mavrično osvetljena, marveč ker ima hecno kombinacijo mehanskih pritiskal in nizkih (chiclet) kapic. To da sprva precej nenavaden občutek, če si vajen dolgega hoda knofov z namizniških tastatur. A ko se navadiš, vidiš, da je umotvor uporaben. Prirejanju barv osvetlitve ozadja rabi programje Nerve Center, koder so poleg tega zbrana diagnostična orodja in celo samodejno navijanje geforca. V bistvu se ti za pobrzinjenje frekvenc sploh ni treba ukvarjati s softverom, saj v zgornjem levem kotu izdelka ždi stikalo za turbo. Ta takte enopotezno vrže na najvišje vrednosti.

Žal tega ponavadi nočeš napraviti, saj ima Y910 opazne težave z gretjem in glasnostjo. Naprava sicer dosledno poganja vse najzahtevnejše igre, kot so Battlefieldi. Toda v turbo načinu prične grafična zavirati, zaradi česar postane ta precej brezvezen. Tipkovnica ostane ves čas hladna, zato pa je spodnja plat zelo vroča. To je seveda posledica tega, da so Kitajci silno moč spakirali v nenavadno kompaktno kovinsko ohišje, manjše od tistih gorostasnih, ki jih imajo konkurenčni alienwari in delli. Obenem naprava tehta samo dobre štiri kilograme in pol! Očitno so res štedili na hladilniku, kjer praksa pač kaže, da neke hude magije ne moreš početi.

Y910 je igralski laptop za tiste, ki jih hrup zaradi nebrzdane moči ne moti, saj imajo vendarle slušalke na uhljih, in hkrati prenosnika nikdar ne nameravajo imeti na kolenih, tudi če je Y910 za to celo pogojno dovolj majhen. Cena tri tisoč evrov je zasoljena, toda nič bolj kot pri konkurenci. ***Aggressor***





Nerve Center je simpatično okolje z logično postavljenimi razdelki. Mu pa manjka finejših nastavitev in predvsem natančne kontrole vrtljajev glavnih ventilatorjev, kar bi zelo pomagalo pri hrupu.

LENOVO YOGA BOOK

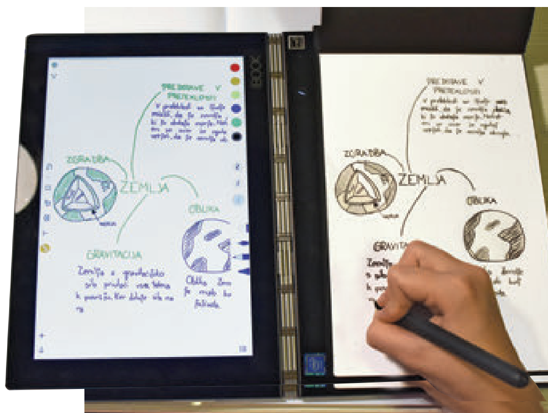
Kot androidna tablica je joga-knjiga čisto zadovoljiva naprava. Resda je zaslonska ločljivost 'samo' 1920 x 1200 in Intelov procesor atom Z8550 je kljub štirim jedrom ter dvema gigahercema manj zmogljiv od tistih, ki so v premijskih telefonih. Toda ne eno ne drugo ob čitanju novic, špilanju in gledanju filmov ni opazno. Koristi pa pri tem početju 10,1-palčna gledalna površina, dober stereozvok z emblemom dolby atmos, baterija za dva čezoceanska leta uporabe in več načinov stojala. 500 evrov za 64-gigabajtno izvedenko se zato ne sliši veliko, zlasti ob mični obliki in vrsti pridodanih naprednosti.



V lično kovino odeta yoga book daje občutek vrednosti 500 evrov. A kaj, ko so vse ekstra lastnosti nedodelane in posledično neuporabne: tipkovnica, pisanje in celo prikazana okenska razdeljenost.

Yoga book ni zgolj tipična zaslonska plošča, marveč želi z nenavadno zasnovo biti mnogo več. Prepogljiva naprava sliči na notebook, saj je spodnja polovica tipkovnica. A osvetljene tipke lahko pri priči izginejo in podlaga se spremeni v rokopisni digitalizator, ki zmore zaznavati kracanje po papirju. Spodnji del ni snemljiv, ampak ga lahko zložiš, s čimer dobiš debelejšo tablico, ali ga uporabiš za stojalo. S tem edinstvenim pristopom je Lenovo prepričan, da je zadel terno. Škoda, da od vse te 'dodane vrednosti' ni baš veliko koristi, začenši s tipkovnico. Ta se za boljši občutek trudi z zvokom in vibracijskim odzivom ter sama po sebi deluje, kot se zagre. A če sem se še tako zavzel, je tipkanje po ravni ploščici mukotrpno in nesprejemljivo. Zadeva kljub priročnosti nikakor ni orodje za kakršnokoli terensko pisateljstvo. V tem pogledu je tipkalo od Microsoftovega surfaca pro mnogo boljše. V igrah pa ti navidezni gumbi itak nimajo rabe.

Še bolj vprašljiv je smisel izpostavljenega ročnega pisanja in risanja. Tu ne gre za naekransko kreativnost, kot jo poznamo z nekaterih drugih tovrstnih naprav. Yoga book jo sicer omogoča, vendar začuda ne deluje z vsemi pisali, lastnega za ta namen pa ne prilaga. Poleg tega je dotična tehnologija nedovršena, neprimerljiva s Samsungovo, saj se med risanjem z dlanjo ne smeš dotakniti stekla. Ne, yoga se gre čečkanje drugače. Na spodnjo površino položimo list papirja ali nataknemo priložen magnetni blokec, nakar bo računalo samodejno digitaliziralo in shranilo našo pisarijo. Žal sama operacija nikoli ne deluje docela gladko, dasi bi morala celo v zaprtem stanju. A bolj me zanima, zakaj bi to običajnež nucal? Prepoznave pisave ali vektoriziranja risb ni in rezultat so le bitne čačke v omejenem beležnem



Lenovo prikazuje zavajujočo sliko, kako tablica rokopis prevaja v besedilo (OCR). Program tega ne omogoča. V zelo osnovni beležki le shranjuje bitno sliko čečkarije, za katero nucamo specialen kuli.

programu. Dimenzije listov so nestandardne in za nameček to ne deluje z vsakršnim kulijem, marveč izključno z magnetnim Lenovovim. Dotično pisalo zaradi debeline ni shranjeno v napravi, temveč moraš sam skrbeti, da se ne izgubi.

Vem, da mnogokdo prisega na analogne zapiske, ampak čemu takemu so namenjeni zvezčiči in barvna pisala. Če se ti prostoročnost slučajno zahoče spraviti v računalnik, denimo učne zapiske za sošolca ali skico, jih kratkomalo fotkaš, brez ubadanja z omejujočo in nerodno sprotno digitalizacijo. Dejansko yogino rokopištvo izpade kot neposrečena šala, tako idejno kot izvedbeno. In hec se nadaljuje, kajti reklama kaže, kako moreš s tem priloženim kemikom vleči neposredno po podlagi, brez papirja, recimo za digitalno ilustriranje. Pri tem se hvalijo z Wacomovo tehnologijo in dvatisočstopenjsko zaznavo pritiska. Res je, lahko počneš, ampak potem imaš tipkovnico umazano od tinte! Aaa! Nekdo, ki bi res želel s tem ustvarjati, mora torej najti drug združljiv stilus, po možnosti takega, ki deluje tako po spodnji podlagi kot po displeju.

Nedomišljenih in polovičarskih sestavnih delov je še par. V tipkovničnem načinu je recimo pod preslednico drsna ploščica, element, ki je v androidnem okolju povsem odveč. Čemu bi mučno vodil miškin kurzor, če lahko pritisnem na ikono? Nadalje tutorial priporoča manjšanje oken, kar je čisto norčevanje iz uporabnika. Deljenega zaslona, kakršnega obvlada že prenekateri večji telefon, tu sploh ni, v pomanjšano okno pa mi je uspelo spraviti le in samo Gmail ter Facebook. Še kalkulator deluje izključno celozaslonsko. Orenk me je takisto motilo, da kamera ne spremlja oči, zato se zaslon brez prstne aktivnosti brž ugasne, zbuditi pa ga je mogoče le z majhnim stranskim gumbkom. Ker napravo uporabljaš v vseh možnih smereh, je ta tipka vedno na nasprotni strani. Obvezno bi morali vdelati bujenje s potrkom po zaslonu in tipkovnici!

Kakor sem bil nad yoga bookom v raportu z Ife navdušen, tako me je njena konkretna raba razočarala. Ne poznam primera človeka, ki bi v njej našel korist. Menim, da je bolje nabaviti klasično tablico, uporaben notebook in poceni Wacomovo risarsko podlagico. Lenovo sicer ob bok androidni verziji za sto evrov več, torej 600, trži še okensko z enakim hardverom. Ta teoretično ponuja izobilje PC-mečine, toda v Oknih pride betežen procesor bistveno bolj do izraza. Na kraju s takim yoga bookom dobiš najslabše: Windows tablico. ***LordFebo***

ZELDINA simfonija

Snetiju se izpolni srčna želja, ko v živo prisluhne orkestralno-zborovski izvedbi glasbe iz kultne Nintendove serije The Legend of Zelda. Vzhičen hiti pripovedovat o tem izkustvu in o lajkanju glasbe iz iger na splošno.

Ondan sem storil eksperiment. Pognal sem nekaj ljubih mi iger in nalašč utišal glasbeno spremljavo. Takoj se mi je potrdilo, kako bistven je za številne naslove ta gradnik. Pogosto je prezrt zaradi neotipljivosti in na forumih se je težko preklati, ali je muzika dobra ali ne. Itak je tehnologija predvajanja in poustvarjanja zvoka že lep čas na tako visokem nivoju, da je deležna le še nians – malce manj šuma, za spoznanje kristalnejši zven, prgišče izboljšanih membran. V primerjavi z grafiko, ki se venomer razvija in buri duhove, je zvočna plat kakor pristan, ki ga vihar domala ne obišče. A je še kako važna, kajti ko sem recimo v Doomu garbal demone brez kitarskega hrušča, je bil občutek krepko slabši kot tedaj, ko sem žaganje spet omogočil. In za magnitudo inferioren varianti privitemu gumbu za glasnost!

Podoživetja

Špilavske glasbe mnogi ne poslušamo le med igranjem, temveč med delom, v avtu, na teku. Kakor filmska je presegla meje medija in nemalo namenskih primerkov je absolutno poslušljivih ločeno. (Pustimo licencirane štikle, ki jih vrtijo na radijskih postajah Grand Theft Autov, med nokturnim drvenjem v Need for Speedu in ob sekanju v Brütal Legendu, ti so druga, heh, pesem.) Skozi moj feršterker se enakopravno pretakata mogočni soundtrack od Nolanovega Dark Knighta in z islandsko glasbo zaznamovana spremljava strategije Banner Saga. Oziroma Laibachov industrializem v Iron Skyu ter fiktivni, sintesajzersko navdihnjeni OST za starodavno arkadno dirkačino Outrun Europa. Zaradi tega je lepši malodane vsak dan. Nemalokdo je enakega mnenja, saj gredo soundtracki iz iger za med v raznih oblikah: na cedejih, v Itunesih, na Bandcampu, v Steamu ...

V špiloglasbi uživam še zaradi nečesa. Predstavlja mi nekakšno presečišče, sladko točko med tem, da cenim muziko samo po sebi, ter da podoživljam dogodke. Občutja, ki nastanejo, so bolj otipljiva od tistih, ki se oblikujejo na goli glasbeni podlagi. Ko poslušam Vivaldijeve Štiri letne čase, dobivam asociacije na pomlad v razcvetu. Ko pa prisluhnem skrivenčenim godalom iz spremljave Dark Souls II, se spomnim obračuna s sovragom, temačne graščine, rinjenja z glavo skozi zid pri iskanju kresa. Če poklikam muziko iz World of Warcrafta, se domislim skupinskega raida, ki je naposled uspel, dočim osluh podlage iz Battlefielda obnovi memoare na junaška zavzetja nadzornih točk.

Izven medijskih meja

Največji vpliv na moja ušesa imajo simfonično orkestralne melodije, ker so najbolj epske. Teh je v igrah cela vrsta in pridejo nadvse do izraza v velikopoteznih frpjih. Dragon Age, Bloodborne, Skyrim, Final Fantasy in Witcher so jasni primeri, ob katerih se ušesom smeji. To je glasba navdušenja in žalosti, strahu in ljubezni, zborovskega petja in ljudske godbe, kjer zapreš oči in se pustiš ponesti med bujne gozdove, nad katerimi krožijo mogočni zmaji, v cthulujsko utrdbo, med leteče ladje, na strašljivo barje s coprnicami. Toda veličastje ni omejeno na erpegeje. Izvrstno tovrstno glasbo denimo vsebujeta seriji Metal Gear Solid in Civilization, torej skrivalna akcijada in strategija ... tu je doživljajska platformijada Journey, ki je za muzikalno podlago prejela nominacijo za grammyja ... izredno poslušljivi so aranžmaji gotskih Castlevanij in stripovskih sekljačin Darksiders, kjer kot nekdaj v Phantasmagoriji slišiš Carmini Burani slične melodije ... manj sfiltrirano glorijo, kot jo nudita prvoosebni nažigalki Bioshock in Halo, pa tako ali tako težko najdeš.

Vsa ta muzika na domačih zvočnikih zveni čisto fino. A tisto najbolj pravo in poželjivo je živa izvedba. Sam sem si od nekdaj želel, da bi simfonično muziko iz omiljenih iger poslušal v koncertni dvorani, saj je tam zven neprimerno mogočnejši in pristnejši. Določene priložnosti za to sem zasledil; v Londonu bodo prav zdaj, 16. novembra, neuradno igrali podlago iz Skyrima. A britanska prestolnica je daleč in v Elder Scrolls nisem tako zaljubljen. Takoj sem pak pograbil priložnost, ko sem izvedel, da na ne pretiranih štiristo kilometrov oddaljeni Dunaj prihaja Zelda: Symphony of the Goddesses. To je oficielna koncertna turneja, ki so jo zasebni pobudniki in Nintendo zagnali pred štirimi leti v Dallasu. Sprva jo je mahala samo po ZDA in Kanadi, v tretji 'sezoni' pa je skočila čez veliko lužo in zaokrožila po evropskih velemestih, od Barcelone do Osla in od Pariza do



Simfonična medijska glasba ni novost. V dunajski dvorani bodo spomladi godli Gospodarja, ljubitelji Vojne zvezd v tujini pa itak stalno prihajajo na svoj račun.



Simfonijo je treba izkusiti v živo, saj je niso izdali ploščku. Kdaj bo naslednja prilika, ne vemo, nedvomno bo. Dunajski koncert je bil sicer enkraten, ne pa edini.


Mešani pevski zbor ne poje besed, temveč ustvarja onomatopoetsko glasovno spremljavo. Ta te v sozvočju z inštrumenti ponese med Skywardove oblake in v čas pred Ocarino, ko so boginje ustvarile svet.

avstrijske prestolnice. Bili so tudi že v Mexico Cityju, Vancouvru, Honoluluju in Tokiu, kot se spodobi, saj je Zeldina domovina Japonska. Kamor (z)godba pride, je obisk odličen, saj so avanture vilinčka Linka znane širom sveta, njegova glasba pa se izvrstno posoja simfonični prireditvi. Naj gre za pesmi iz novejših epizod, ki so take že v štartu, ali starejših, ki so bile na piskajočih šatuljicah primojdunaj uglasbene z orkestrom v mislih. Gre namreč za kvalitetne kompozicije, kakršnih lastnost je ta, da jih je moč uglasbiti v različnih oblikah, od metalske prek plesne do, evo, orkestralne. Četrte sezone Boginj sicer še niso napovedali, vendar sem ob razprodanih dvoranah prepričan, da bo in da bodo vnovič privandrali v Evropo. Tale prilika zato ni bila zadnja.

Linkova draž

Ko so pogasnile luči v veliki dvorani prizorišča Stadthalle (tistega, kjer je na neki obskurni popevkarski prireditvi pred nekaj leti zmagala bradata gospa), je množica na sediščih v en dih obmirovala in utihnila. Sem in tja se je slišalo le žvečenje kokic iz posamičnih glav nevzgojenega goveda, ki jih je moglo kupiti zato, ker gre za splošnonamensko zgradbo, kjer prirejajo vse mogoče, od rokerskih koncertov prek drsanja na ledu do wrestlinga. Kaj se hoče, budale bivajo od Carigrada do Hamburga. Že odrska postavitev je napovedovala imenitno izkušnjo, saj na njem niso sedeli zgolj člani polnega simfoničnega orkestra z vsemi pritikajočimi glasbili, od violin in flavt prek tube in pavk do harfe ter klavirja. Za njimi je stal dvoducatni mešani pevski zbor, nad njim pa se je dvigalo veliko platno za projiciranje filmov. Enostavno vedeli smo, da nas čaka veličastje; posebej tisti, ki smo to glasbo v grobem že slišali z zgoščenke Zelda 25th Anniversary Special Orchestra CD. Tega smo dobili ob posebni ediciji Skyward Sworda, izdani v čast četrtstoletnici serije; letos je ta vpisala že tretje desetletje, saj je enica za japanski famicom prišla davnega februarja 1986.

Koncert, ki je z vmesnim odmorom in simpatičnimi posnetimi nagovori avtorjev Miyamota, Aounuma in Konda trajal slabi dve uri, je otvorilo četvero krajših skladb. Najprej je troje interludijev Ocarina of Time (Gerudo Valley), Tri-Force Heroes in A Link Between Worlds ter mešanica iz šefovskih bitk pokazalo, s kakšnim zanosom muzicirajo inštrumentalci in iz kako elitnih grl se vijejo pevski vložki. Na turnejo gre sicer le nekaj ključnih članov, kot je dirigent, medtem ko profesionalne goslače, trubače in tolkače napaberkujejo lokalno. Medtem je bila projekcija usklajena z glasbo: ko je glavar Ganondorf v Linka izstrelil tri ognjene krogle in jih je ta zaporedoma odbil, je orkester v pravih delcih sekunde planil v crescendo. Hu-do!

V sozvočju

Ampak tisto pravo nas je šele čakalo v pravcati simfoniji, ki je obsegala tri stavke. Stvaritev dežele Hyrule, kjer so se z neba ob plapolanju usklajenih moških in ženskih glasov spustile tri boginje, opravile svoje in ob odhodu za sabo pustile dele svetega simbola Triforce; Ocarina of Time, kjer smo spremljali Linkovo pot skozi najslovitejšo Zeldo in vnovič doumeli, da je princesa aktivna junakinja, ki Linku omogoči razvoj iz dečka v moškega; ter 'greatest hits' scen iz flehastega Wind Wakerja (HD-inačice za wii U), od ganljivega slovesa od babice prek jadranja do ubadanja z rdečeluskastim gospodarjem otoka Zmajsko gnezdo.
Že s tem so godbeniki ustvarili neverjetno vzdušje, saj smo znalci Zelde ob spoju muzike in gibljivih slik na višjem nivoju podoživeli, kar smo igrali na navadnih ekranih ob običajnem zvoku. A kot bi hoteli iz še tako kamnitih src iztisniti solze, kakor jih je na Dunaju svojčas Martin Krpan, so vrhunec dosegli z dolgima inštrumentalno-pevskima stvaritvama iz Templja časa v Ocarini ter kibernetske Twilight Princess. Grandiozni finale pa so nepričakovano tvorili zimzeleni A Link to the Past za SNES, Majora's Mask za N64 ter Skyward Sword za wii. Zaključni aplavz s topotanjem nog je bil dobesedno gromovit, posebej ko je vsak član orkestra dvignil inštrument (no, razen harfistke in pianista :)). Nekateri so se ob tem za polno mero postavili v geekasto pozo, na primer violinisti, kot da držijo lok in puščico.

Polna ušesa, polno srce

Ko so zvočni valovi pljuskali čezme, sem si želel, da se izkustvo ne bi končalo. A seveda se je in resnični svet je izrinil glasbeno konstrukcijo, za katero po mojem ni bilo nikomur od prisotnih žal šestdesetih do dobrih sto evrov. Denar pride in gre, neprecenljivi spomini ostanejo. Čeprav so nekatere predstave na turneji bogatejše, saj v Ameriki v živo poslušajo nekoga na okarini, se nisem počutil prikrajšanega. Niti nisem pogrešal lunaparkovskih vložkov v slogu pihanja vetra, medtem ko je Link na platnu vozil jadrnico. Poudarek je bil na glasbi in ta je bila podana krasno, nepozabno. A enako lepo kakor poslušati in podoživljati je bilo opazovati srečne obraze poslušalcev, med katerimi je bila vsaj polovica deklet, medtem ko se je dosti fantov odlikovalo po franšizni opravi v slogu zelenih jop z emblemi ščita. Tisti večer smo dihali kot eno, združeni v simfoničnem zvoku. Táko muzikalično izkušnjo iz najljubše igre privoščim vsakomur.


Na koncertu je bilo tudi prgišče garažnih zeldaških cosplayerjev, ki so se odeli v doma sešite gvante in naokoli trogali celo piskajoče okarine. To so pravi fani z dušo in srcem, ki prireditve niso smeli zamuditi.



Doktor Čuden

Avengerji nas branijo zoper stvarno nevarnost, medem ko krožek Čarodejev naš svet varuje pred neotipljivimi entitetami iz drugih etrov. LordFebo spozna njihovega poglavarja.







Čirečare, lomljenje mest, animirana pročelja in Tilda ter Benedict naredijo dober film. Doktor Čuden se kmalu vrne. Ve se, da je njegov sošolec Mordo v stripih zlobnik ...

Vrhovni čarodej Doktor Strange prihaja iz Marvelove galerije rešimož, njegove korenine pa segajo v srebrno dobo stripa. Čeprav mu je življenjepis, ime in precej zgodb ustvaril znameniti Stan Lee, ga je v osnovi domislil in izrisal njegov sodelavec Steve Ditko. Posebej privlačen se uredniku Stanu sicer ni zdel, a ga je vseeno sprejel. Malo zato, da naredi veselje kolegu, ki je tako neverjetno oblikoval njegovega Spider-Mana. Predvsem pa je bil intriganten poklic novega junaka, kajti coprnika založba ni imela. Novincu so leta 1963 našli par strani v almanahu Strange Tales, po katerem je dobil ime. Predstavili so ga kot sprva izvrstnega, a skrajno samovšečnega kirurga Stephena Stranga, ki si v avtomobilski nesreči iznakazi roke. Iskanje zdravila za svoje umetniško 'orodje' ga pripelje v Himalajo, kjer v templju sreča Starodavnega. Znanstvenikov um je seveda ujet v zemeljsko fiziko in snovno stvarstvo, zato mu je misticizem neverjeten. A kmalu sname plašnice in spozna mnogovesolje, astralno raven ter moč duha. Kot nadarjen učenec hitro napreduje in sčasoma osvoji najvišji čin.

Čarovnik z rokami priklicuje ognjene krogle, ustvarja energetska orožja in ukrivlja prostor-čas. Gorivo za uroke črpa iz ancientnih božanstev, pomagajo pa mu pri tem številni artefakti, med katerimi sta najbolj očitna letalno ogrinjalo in amulet zoper temno magijo. Njegovi nasprotniki so zvečine iz alternativnih dimenzij in vsi na nek način povezani s stalno navzočim sovražnikom Dormammujem, gospodarjem teme in kaosa. Strangove peripetije se zato redko odvijajo v normalnem okolju. Stripi so znani po pisanih surrealističnih krajinah in fraktalskih vzorcih ter prežetosti z vzhodnjaško nedoumljivostjo in teozofijskimi modrostmi. Ni čudno, da je v sedemdesetih krožila fama, da so ustvarjalci pripadniki Hare Krišne in stalno na gobicah. Toda kljub psihadeliki in drugačnemu scenariju – ali prav zavoljo obojega – so čarodejske pustolovščine uspele in iz zbornika izrinile vse ostalo. Strange Tales so naposled pripadle le Doktorju Strangu. Rešimož je ostal v lastnem svetu in šele v tem tisočletju se je povezal z Avengerji V prvi Državljanski vojni je bil na strani upornikov, v drugi, aktualni, pa je rešil Zemljo pred Nebeškim uničevalcem.



Vrhovni čarodej si je svoje dni zvežčič (ne pa tudi zgodb) delil z Nickom Furyjem. Toda priljubljenost mu je prinesla lastno izdajo. Precej znan štorijalni lok je pajdašenje s še enim doktorjem – Doomom.

Teleport z risbic na platno

Popolni tujec drugim medijem rokohitrec Strange ni. Koncem sedemdesetih je dobil čudaški TV-film, nastopil je v mnogih epizodah animiranih serij Spider-Man in X-Men, nakar so mu pred devetimi leti namenili celo lastno celovečerno risanko. Špila nima, a ga je bilo moč zaigrati v mnogih Marvelovih naslovih: v Ultimate Alliance, Marvel vs. Capcom 3, Lego Avengers ... Pravo slavo izven zvezčičev dobiva zato na krilih novega filma, v katerem ga neprekosljivo upodablja Benedict Cumberbatch (Sherlock Turing Smaug). Čeprav navezave na Marvelov kinematografski univerzum so, je zgodba samostojna, kajpakda o izvoru lika. Ta precej zvesto sledi prej popisani stripovni, pri čemer je ancientni mentor namesto poševnookega meniha plešasta Škotinja Tilda Swinton. Ampak je v redu, in enako velja za markantnega Danca Madsa Mikkelsena kot glavnega (zemeljskega) negativca. Mimogrede, knjižničar Wong je v stripih Strangov sidekick.

Scenarij, dasi neoriginalen, je všečen in gledalca ne žali z neumnimi postopanji ter dialogi nalik prenekateri superjunaščini. Že res, da se arogantni kurčeglavec Stephen Strange v neznatnem času preobrazi v mojstrskega coprnika, ki tekoče bere sanskrt. Vključeni so tudi portali, vzporedne dimenzije, izventelesne borbe in časovne zanke. Nenazadnje zajebano vsekozmično entiteto premaga tako, da jo ujame v svižčev dan. Toda tak fantastičen svet sta rešimožu pred pol stoletja narisala avtorja, film pa grafično neverjetnost verno in učinkovito prenese na platno. In to na nesluteno udaren način, naj gre za bojevalne čare in animiran samovoljni plašč ali za razsežne manipulacije prostora ter časa. Mesta tod ne izginjajo v eksplozijah, marveč se stolpnice inceptionsko prepogibajo, postavljajo na glavo in zrcalijo. Preoblikovanje arhitekture, ko se zgradbe razstavijo kot rubikove kocke in tlakovci kalejdoskopsko vzvalovijo, je res veselje pogledati. Kljub manku pošasti, laserjev in ognja za svojstven spektakel poskrbijo sučeči se hodniki, da prej tla zdaj strop so.

Skupaj vzeto je Cumberbatcheva predstava prijetno presenečenje, ki bo zadovoljila širšo javnost. Drugačne, čarovniške super moči so sveže napram prenasičenosti z mutiranimi mišicami in vesoljci. Prav tako po številnih skupinskih prigodah s često na silo združenimi liki paše solerska dogodivščina. Ravno zaradi te samostoječnosti film ne terja nikakršnega geekovskega znanja oziroma je celo bolje, ako stripa nisi bral. S svetlostjo in občasnimi heci ne odbije niti navadnoženskega občinstva. Za nameček je stereoskopija vzdušna, dasi neposiljena (svetujem Cineplexx, šesta vrsta, zakaj Kolosejeva 3D-tehnologija mi je pretežka in pretemačna). Zdaj pa nas čaka dve leti ugibanja, kako se bo Doktor Strange priključil k Avengerjem v Infinity Waru. Ni namreč nobenega dvoma, da se ne bi, kajti poseduje nekaj, po čemer se Thanosu toži ...

WESTWORLD
KAVBOJSKI KAOS



Nedeljske noči so za Snetija vnovič poligon budnosti, odkar je štartala visokoproračunska, resna znanstvenofantastična serija Westworld. Ta se oddalji od tipične bojazni pred umetnimi ljudmi, ki nam bodo ob prvi priložnosti zavdali, in zastavlja manj prvožogna vprašanja.



Fanta na levi si v izvirnem filmu Westworld iz leta 1973 kot destinacijo izbereta Divji zahod. Oblečena v kravja fanta zakoračita v bar, kjer ju pričaka revolveraški android. Njegov smisel obstoja je, da se pusti ustreliti. A ne več dolgo!

Težko in samotno je človeški vrsti na vrhu znane razvojne piramide in prehranske verige. Poti navzgor ni, le navzdol, in padec bi bil gotovo neprostovoljen. A pokončne opice se ne bojimo toliko konkurenčnih živalskih vrst, saj evolucija deluje mnogo prepočasi, da bi nas jutri začele tepsti superpametne pande, kot lastnih kreacij. Stroji z zavestjo bi človeški podobno, krvoločno inteligenco, ki se je izoblikovala skozi eone borbe z naravo, združili z močnejšim in bolj vzdržljivim telesom. Zlasti filmarji si mazohistično izmišljujejo načine, kako bi nas take spake ugonabljale in nas opetnajstile za krono stvarstva. Prebujeni računalnik na vesoljski ladji astronavtu prepreči vstop vanjo (Odiseja 2001, 1969) ... napreden računalnik sestavi robotsko vojsko in sproži jedrsko vojno (Terminator, 1984) ... oživljene mašine, od avtomobilov do kosilnic, na lepem začno pobijati levo in desno (Maximum Overdrive, 1986) ... Če bi tovrstna svarila upoštevali, bi takoj ugasnili vse pripravice in se vrnili pred kolibe kokose tret.

Med manj znana opozorila s platen sodi film Westworld iz leta 1973, ki so ga kasnejši avtorji na tiho povzemali, med drugim prav Cameron s svojimi morilskimi roboteji. Za njim je stal Michael Crichton, ameriški večmedijski multipraktik, ki je največji uspeh doživel kot pisatelj akcijskih, ZF-obarvanih romanov. Številne njegove povesti so bile deležne predelav v filme: Congo, Disclosure, Rising Sun, Timeline, Eaters of the Dead (knjiga je postala temačni srednjeveški film 13th Warrior) in Spielbergov megahit Jurassic Park. Vendar Crichton ni le škrabal, marveč tudi režiral. Ta del kariere je začel prav z Westworldom, ki se ga mnogi medlo spomnijo po ikoničnem obritoglavem igralcu Yulu Brynnerju v vlogi divjezahodnega pistolerosa. Škoda, da je tako, saj si izdelek zasluži več pozornosti.

Praznoglavi ubijalci

Westworld, ki ga tržijo na devedejih in blu-rayih ter ga pretakajo, je bil v osnovi akcijski triler, s kakršnimi je Crichton imenitno služil, in v njem je moč zaznati številne nastavke za Jurassic Park. V bogati družbi ne tako oddaljene prihodnosti poslovneži izkoristijo znanstveni napredek in ustvarijo zabaviščni park, v katerem goste pričakajo napredni roboti, androidi. Ti so na znotraj umetni, z žicami in čipi in servomotorji vred, na zunaj pa jih skorajda ne ločiš od ljudi, saj posedujejo nam zvesto obrazno mimiko, premikanje in govor. Vseeno nimajo volje in so docela odvisni od ukazov nadzornega središča, zato so namenjeni za vlogo sužnjev obiskovalcem. Gosto poseljujejo park, ki ga tvorijo trije različni deli: Divji zahod, evropski srednji vek in Stari Rim. Gostje si za dolarskega jurčka na dan izberejo, kaj bi radi počeli – streljali lažne desperadose in sodelovali v barskih pretepih, se trudili omrežiti lepo androidsko kraljično in se mečevali s strašnim robovitezom oziroma se udeleževali mesenih orgij, po kakršnih je slovel Rim na vrhuncu slave? Dvoje prijateljev se odloči za prvo in spočetka je vse kul. Manj srboriti med njima se razživi, ko ustreli svojega prvega težaka v krčmi, kot je videl pri Johnu Waynu. A prav on je tisti, ki mu kaprice z umetnimi možgani najbolj zavdajo ...

Triinštirideset let stari izdelek je predvsem akcijski. Brkati suhec neprostovoljno izkusi izgubo nadzora nad androidi, ki so deležni različnih stopenj osamosvojitve. Z elektronske ketne se najbolj strga prav plešec, ki vlogo klišejskega sprožitelja revolveraških dvobojev vzame nadvse resno in po lastni volji. Zato se loti rešetanja življa, predvsem našega človeškega junaka, ki je primoran bežati in naposled obračunati z ubijalsko nakazo. Se pa pod tem skrivajo sporočila, ki so se kasneje izkristalizirala v Jurskem parku. Podstat je enaka, torej da skušamo ljudje iz gonje po zaslužku nadzorovati nekaj, česar ne razumemo in ne zmoremo obvladati. Matematik Ian Malcolm v kuščarski deželi to pojasni s teorijo kaosa, učinkom metuljevih kril in nepredvidljivostjo v kompleksnih sistemih. Ista stvar je v Westworldu bolj skopo ubesedena in manj senzacionalna, saj se učinki kljub pionirski rabi računalniške grafike ne morejo kosati z Jurassicovim spektaklom. Pa vendar je nekaj inherentno grozljivega v starinskih androidih, ki imajo za prepričljivimi obrazi le praznino s skopimi vezji in modulatorji govora.



Vsak del se ob zlovešči klavirski glasbi Ramina Djawadija otvori s prizori, kako robotske roke spletajo telesa umetnih ljudi. Ko se neznana masa strdi, je vernost popolna. Bog je naredil človeka iz prsti, mi smo svojega 3D-naprintali.



Anthony Hopkins, Ed Harris, Jeffrey Wright in Evan Rachel Wood so z moje strani deležni občudovanja za preštevilne, maltene gledališke nianse, s katerimi opremijo svoje like. Veselje jih je gledati.

Polnoglavi nadejalci

Zamah nove serije Westworld, za katero stojita mreža HBO in producent Jonathan Nolan, je bistveno širši kot filmov. Pištolarski obritoglavec, tako kot ostali umetneži, v skladu z omejenostjo računalnikov sedemdesetih let prejšnjega stoletja počne točno tisto, za kar so ga sprogramirali, le da ni več pod nadzorom. Nima svobodne volje in ne odloči se, da ne bo več streljal, temveč je le z vajeti strgana morilska mašina. Nizika, ki je štartala začetkom oktobra in se bo z desetim delom prve sezone iztekla 4. decembra (glede druge sezone so še tiho), pa v primerjavi s to idejo stori opazen korak naprej.
V novodobni inačici ni več srednjega veka in Rima, temveč le čas širitve skozi indijanska plemena nekje na puščavskem jugu. Poudarek pa se s človeka preseli na umetneže. Resda vnovič spremljamo določene ljudi, med njimi sličen par kolegov kot v izvirniku, kjer je eden nabrit in drugi zadržan. (Prvi nosi črn klobuk, drugi bel; prevedi to v angleščino in dobil boš hekerski namig.) Prav tako dobimo bistveno večji uvid v zakulisje parka, ki mu vlada ostareli koderski genij v telesu Anthonyja Hopkinsa. Glavni lik med ljudmi je dejansko nek pritegnjen bogataš, ki se morilsko in posiljevalsko vrača v park zato, da bi razkril njegovo ultimativno skrivnost. Toda kleč je vseeno v androidih, ki jih imajo zaposleni in obiskovalci za 'lutke', kar nikakor ni edina referenca na Iztrebljevalca; za reči, ki brez navodil ne čutijo in ne mislijo, čeprav so vsled napredne tehnologije narejene iz mesa in krvi. So le realistična telesa, ki jih krmili kompleksna programska koda. Ta poskrbi, da se pod noč doživetja resetirajo in da je po zdravniški obdelavi naslednji dan lutka pripravljena na svežo dozo svoje vloge, kot sta farmerjeva hči in vlačuga v krčmi. A začne se dogajati točno tisto, na kar je opozarjal odbiti matematik v Jurskem parku: v kompleksnem sistemu nujno pride do nepredvidljivosti. Resničnost je preveč zapletena, preveč ima sestavnih delov, da bi jo zmogli kontrolirati, zlasti ob lastni nepopolnosti. Kakor so se zmutirani dinozavri zaradi žabjega DNKja začeli razmnoževati, se sprememba pri androidih sproži v glavah, kjer imajo po zaslugi nekega drugega nadprogramerja zametek nečesa edinstvenega ...

Tehtnost skozi tehtanje

Nad Westworldom se ni težko zmrdovati. To je serija, ki se jemlje tako pošastno resno, da domala ne najde časa za nasmešek. Namesto tega po zgledu Igre prestolov (le da brez zajedljivega pritlikavca!) stavi na eksplicitne prizore strelskih in nožičkarskih obračunov ter skuša šokirati s prizori orgij, kar večkrat izpade prisiljeno in ceneno. Takisto je izredno zaljubljena v speljevanja na lažna pota in lov na lastni rep, tako da po nekaj delih pogruntaš, da so te ustvarjalci pravzaprav vodili za nos in da gremo zdaj po neki drugi poti do zaključnega misterija, ki je v času pisanja še zmerom neotipljiv. Zaradi neposrednosti in vrtenja okrog vrele kaše si je tole drugo Zahodnje že pridobilo lep delež glasnih kritikov, ki se ne pozabijo usajati nad vsako epizodo.
Sam sem daleč od tega, da bi niziki pripisoval perfektnost in prelomnost. Preveč je zaljubljena vase in pretirano kanalizira ter kanibalizira številne zglede, da bi me zmogla docela prevzeti. V njej je moč kot v nekakšnem medijskem frankenštajnu najti žive dele Trumanovega šova, Ex Machine, Matrice in Blade Runnerja. Po drugi strani pa vsa ta roba nekaj dolguje prav temelju nadaljevanke, filmu Westworld, tako da so podobnosti samoumevne. Nadalje mi je kot gamerju kul, kako 'videoigralska' je, saj Nolan park izrecno zastavi kot realističen špil, ki postaja toliko bolj nasilen in nor, kolikor bolj se gostje oddaljijo od osrednjega mesta. Še več, izmišljena tehnologija 'vlivanja' in 'spletanja' androidov iz bele mase, obogatene s človeškim DNKjem, nadvse spomni na Fallout 4. Najbolj pa cenim temeljna vprašanja in odgovore, s katerimi streže v ozadju brezkompromisno kakovostne izvedbe z odličnimi nastopajočimi in vrhunsko scenografijo. So androidi, ki sanjajo o pravih ovcah in imajo telesa iz mesa, krvi ter kosti, še umetne tvorbe brez čustev? Te resda generira računalniška koda, toda ali je med njo in 'biološkim' programiranjem taka razlika? Je nadalje zavest del možganov ali pripada duši, dani od Boga? Kaj pa, če imajo androidi dušo, ki smo jim jo dali mi, ki nas je ustvaril Bog? In ali nas bodo jarma oteti samozavedni androidi res takoj "raztrgali na kose", kot se priduša eden od zaposlenih, ali pa je prav računalniška pamet naša nadgradnja, rešena živalske krvoločnosti?
Naj bo vsebina občasno še tako zabluzena in naj še tako zatava v samonamensko klavstvo, menim, da gre za enega vznemirljivejših in kvalitetnejših televizijskih dogodkov letošnjika. Tistega, ki zna znanstveno fantastiko na malih zaslonih spodbosti tako, kot je Igra prestolov fantazijo.



Park je odprt svet, v katerega se je moč kot gost podati na slepo ali delati kveste, ki jih nudijo umetni prebivalci. Lepo se vidi, kako so igre vplivale na dizajn serije.



Kopmeči izraz Thandie Newton (desno) ni posledica čustev, ki se bodo izlila v lezbični seks, marveč tega, da se začenja androidka spominjati vsega, kar se ji je zgodilo.

JACK REACHER: NEVER GO BACK

Kdo hudirja je Jack Reacher? Za nas zgolj še en akcijski junak s frisom ljepotana Toma Cruisa, toda v Veliki Britaniji in na drugi strani Atlantika je uveljavljen lik. Tak, ki nastopa v dvajsetih romanih in še več krajših zgodbah britanskega pisatelja s psevdonimom Lee Child. Okej, ampak KDO je Jack Reacher? Nekdanji major vojaške policije in mnogokrat odlikovani preiskovalec, ki je slekel uniformo in zdaj kot klateški vigilant prečka Združene države v iskanju težav – bodisi svojih, bodisi tistih drugih ljudi. Skratka, svobodnjak, ki pa ga vsi soldatje še vedno naslavljajo s spoštovanjem, četudi okoli kolovrati v zmahani jakni.



"Samo štirje ste?" je klasičen uvod v tepež, kjer se boleče zvijajo okončine. Junak sicer kasira kar dosti udarcev, a izid je redko pod vprašajem.

Hitro vidiš, od kod sloves izvira. Jack daje malopridneže serijsko čez koleno, kot bi kupoval za južino. Predvsem pa njegovemu ostremu očesu ne uide nobena podrobnost in mednarodne zarote pred njim spontano padajo iz omar. V Never Go Back, kar je njegov drugi film, ga težave po stari navadi najdejo same. Ko obišče svoj nekdanji vojaški štab, ugotovi, da so njegovo znanko, majorko Turnerjevo, aretirali z obtožbo vohunstva. A pri tem nekaj ne štima, ker se okoli motajo plačani ašašini. Obenem Jack izve, da je menda oče petnajstletnici. Kar pogruntajo tudi plačanci. Nenadoma mora bežati z dvema babšema na plečih in zgruntati, kaj se dogaja.
Zaplet je lušten in akcijo redno prekinjajo komični odnosi med Jackom, Turnerjevo in njegovo domnevno hčerjo, kar je ena pozitivnih plati filma. Toda po akcijski in pripovedni strani je jako povprečen. Tempo je glede na sorodne odvrtke nekam počasen in razplet brezupno predvidljiv, zato hudega fiksa



Jack stalno izigrava pridaniče z vohunskimi triki, ki pa smo jih sedaj že vajeni. Glavni negativec mu je dorasel, a bi rabil več pozornosti kamere.

adrenalina ne dobiš. Energija v strelskih in pretepaških prizorih je dobra, le premalo je takšnih trenutkov. Never Go Back bi se v redu počutil v devetdesetih letih, od takrat pa smo dobili Bourna in druščino, ki akcijske vohunske tobogane enostavno počno bolje. Film ni zanič, a je še najbolj primeren za lahkoten TV večer. ***Aggressor***

Tom Kruz kosti falotom tre od 20. oktobra.

MAX STEEL

Med številnimi igračami za sodobno mulčad je najti akcijske figurice z nazivom Max Steel. Gre za Mattelovo bojevito linijo, ki sega v drugo polovico devetdesetih in spremlja zgodbo posebnega zemeljskega najstnika. Takega, ki se poveže z letečim alienskim robotkom in tako postane superherojski človek, nared za boj z malopridnimi osvajalci iz vesolja. Nič kaj drugače od številnih podobnih igrač, od Transformerjev do G. I. Jožeta, in tudi razširjeni univerzum je nastal po sličnih regelcih. Najprej risanka, ki je bila doslej deležna že treh serij, zadnje pred tremi leti, in nato film. Pravzaprav je čudno, da je bilo treba nanj čakati tako dolgo, saj se stripčki ne prodajajo slabo. Še bolj čudno pa je, da je iz luštne risanke in igrač nastala taka omledna nezapomnljivost. Se vidi, da za njo ne stoji kak večji studio.



Stavim, da bi bil film boljši, če bi za vlogo Maxa dobili nekoga, ki ne izgleda kot poklicen športnik, in če bi Steelu glas posodil zainteresiranež.

Ne pademo v sredo dogajanja, marveč gremo od začetka, ko je Maxwell McGrath običajen srednješolec. Po očetovi pogibeli se z materjo preseli v malo mesto, kjer sreča lepo dečvo, s katero sta si nemudoma všeč, in še nekoga. Ta nekdo je leteča kovinsko-organska žverca Steel, ki postane Maxov živi oklep. Skupaj začneta odkrivati povezavo s fotrom, velekorporacijo in vsemirskimi entitetami Ultralinki. Sliši se gledljivo in filmu, ki je narejen za nekje desetletnike, štejem v plus nekaj mehkobe, saj kar nekaj prizorov posveti odnosu med materjo in sinom ter spominom na otroštvo. Žal pa je pod kritiko domala vse ostalo, začenši z zanikrnim šefom in končavši s spektaklom, ki ga je premalo in je na ravni televizijske serije namesto kinoizdelka. Nasploh imaš stalno občutek, da gledaš prvi del nadaljevanke, saj se zgodi bore malo in se ne razreši nič. Glede na porazen denarni izkupiček dvomim, da bomo videli sekvel, in veliko bolje bi bilo, če bi štartali kasneje na časovnici, saj bi bili tako deležni vznemirljivih oblik, v katere se zmoreta sicer pretvoriti Max in Steel. Hitri turbo link, vzdržljivejši bone link, strelski gun link … Vsega tega v filmu ni, kar botruje revni, tihi in nepriporočljivi izkušnji. ***Sneti***

Mehko jeklo se je v naših kinih že pojavilo, a dvomim, da bo globoko zarezalo v naš živelj.

KUBO AND THE TWO STRINGS

Pomežikni zdaj, če moraš. Pozorno glej. Če le za hipec odmakneš pogled, bo naš junak gotovo pogubljen. Tako je govoril fant Kubo v napovedniku za najnovejšo animiranko hiše Laika. Nato je zabrenkal po japonskem bendžu shamisen, v ozadju so zabobneli akordi priredbe While My Guitar Gently Weeps, morje se je razdelilo in kocine so stopile pokonci. Tedaj sem vedel, da me čaka hudo posebna pravljica, navdahnjena z mitologijo ter pripovedkami z Daljnega vzhoda.
Od Laike pričakujemo presežek, saj so že s prvencem Coraline dokazali, da so mojstri tehnike stop-motion, to pomeni starošolskega fotografiranja slehernega prizora z lutkami, kar je nato povezano z računalniško animacijo. Njihov novi izdelek je nič manj kot stilska poslastica. Bojda je film podrl rekord okoli števila obraznih izrazov, ki so jih seveda 3D-tiskali. Kubo pa je drugačen od njihovih doslejšnjih projektov, med katerimi sta še Paranorman in Boxtrolls. Klasično pravljičen je, čaroben in epski. Temu primeren je glavni lik: deček, ki odrašča z bolno mamo v času fevdalne Japonske. Vsakdanji riž si služi s pripovedovanjem herojskih štorij v bližnji vasici, kjer ga čislajo navkljub dejstvu, da mu za konce zmanjka časa – poglavitno je namreč, da je doma pred mrakom. A nekega dne se spozabi in zamudi. Zdaj je pred njim pustolovščina, na kateri bo moral najti trojico čarobnih predmetov zoper zlo, ki mu je za petami. Srečoma se mu pridružita modra govoreča opica in samurajski hrošč.



Ni en sam gradnik zaslužen za Kubov privlak. Poklapa se vse, od večplastne ter globoke fabule do fantastičnega videza in izvedbe nasploh.

Sledi popotovanje po pustinjah, morju in skozi bambusove gozdove, ki na slehernem koraku navdušuje z iskrivimi dialogi med druščino, fantastično akcijo z neverjetno koreografijo ter zabavljaštvom skarabeja, ki mu glas carsko posoja Matthew McConaughey. Nekaj preobratov je sicer predvidljivih, a značilnost dobrih pravljic je vendarle pakiranje znanih prijemov v frišne oblike. V tem Kubo blesti na vseh nivojih in bo navdušil mlado in staro. Prve s kolosalnimi monstrumi in posrečeno origamijasto coprnijo, druge s simboliko, čustveno naphanostjo in perfektnim tempom. Kajpak so v ospredju družina, izguba, požrtvovanje in odraščanje. A še globlje sta usidrana sprejemanje hib človeštva in odpuščanje. V dobi, ko prevladujejo lahkotne risane predstave, je Kubo tako tehnično kot vsebinsko resnično velikopotezna animiranka. ***Kavbojc***

Pohod mojstrske stop-motion epopeje po kinih gre h koncu. Je na blu-rayu, a se veliko platno splača!

International Animated Film Festival
Mednarodni festival animiranega filma
Ljubljana Slovenia

ANIMATEKA

5–11 DECEMBER 2016

Kinodvor
Slovenska kinoteka
Stara mestna elektrarna

Tekmovalni programi najboljših · Svetovni jagodni izbor ·
Retrospektiva 3D računalniške animacije · Erotika v animiranem filmu
· Animateka PRO · Avdiovizualni koncert · Razstave

www.animateka.si

Jani Mazzoito

Sabaa Tahir: ŽERJAVICA POD PEPELOM

Pričujoči začetek trilogije je eden najbolj medijsko izpostavljenih novih fantazijskih naslovov zadnjih let. Prvenec ameriške pisateljice je po odzivih bralcev sodeč upravičeno postal odmevna uspešnica. Svet dogajanja je



tokrat pustinjska dežela (avtorica je izkoristila odraščanje v puščavi Mojave), navdih pa prihaja iz starega Rima in arabske mitologije. Tod kruto vlada militaristični Imperij, kjer podjarmljena ljudstva živijo le z minimalnimi svoboščinami. Pripadnica enega izmed njih je Laia, ki ji oblasti storijo krivico, nakar se infiltrira na mesto služabnice vodje vojaške akademije. Tod urjenje z odliko končuje Elias, ki pa ne čuti klica, da bi prihodnost preživel špartansko v službi vojske ...

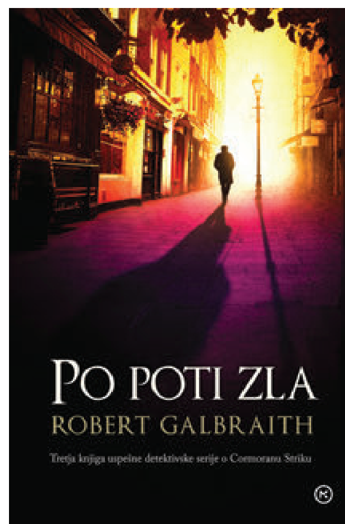
Laia in Elias sta nosilca izmenjujočih se poglavij. Skozi njune oči spremljamo napeto, preobratov polno zgodbo, ki jo naseljuje več posrečenih likov. Žerjavica pod pepelom bo kot nalašč za tiste, ki so jim všeč avtorji, kot so Kristin Cashore, Robin Hobb, Patrick Rothfuss in Anthony Ryan (Elias občasno spomni na Vaelina iz njegove trilogije Raven's Shadow). Le da gre za lahkotnejšo različico romanov omenjenih piscev. Poglavja so kratka, dogodki so nanizani hitro in malo je delov, kjer bi lahko misli odtavale po svoje. Zgodba pogosto streže z avanturo in boji ter rada zaide v temačne opise mučenj in suženjstva. A za protiutež jo pisateljica začini z dobrimi opisi medsebojnih privlačnosti, tako da je skorajda čutiti otipljivo naelektrenost med protagonisti.

Romanu pripisujejo status mladinske literature, a bi še pred kakšnim desetletjem veljal za običajno fantazijo. Priporočam ga tako mlajšim kot odraslejšim ljubiteljem fantazije, še posebej, ker so slovenski prevodi take robe redki. Upajmo, da ga bo deležno tudi nadaljevanje A Torch Against the Night, ki je v izvirniku izšlo nedavno. ***Flegma***

Robert Galbraith: PO POTI ZLA

Tale petstostranska kriminalka je tretja operacija privatnega detektiva Cormorana Strika. V Klicu kukavice pred tremi leti je bivši vojaški preiskovalec razrešil smrt priljubljene manekenke, nakar je še enkrat osmešil Scotland Yard s pronicljivo raziskavo izginotja čudaškega pisatelja v Sviloprejki. Kljub pridobljeni slavi, ki jo dodatno žanje zavoljo pankrtskega plodu rokovskega zvezdnika in grupijke, pa svoje pisarne ne uspe razširiti izven zasledovanja prešuštniških partnerjev. Nakar po pošti prejme odrezano žensko nogo, ki napove bolj razburljiv primer. Krvi je tokrat več, saj enkratne, koristoljubne zločince zamenja psihopatski okrutnež z mačeto. Ampak to ni posel, marveč gre pomečkani, invalidni Cormoran na lov za izprijenci iz svoje preteklosti. Bralec s tem dobi veliko koščkov sestavljanke njegovega nesrečnega skvoterskega otroštva in vojaške kariere, ki ga je stala okončine. Za razumevanje ni potrebno predhodno znanje, dasi je prečitanje prvih dveh romanov vsekakor priporočljivo. Že zavoljo odnosa z drugim likom, pomočnico Robin, ki se znatno poglobi.

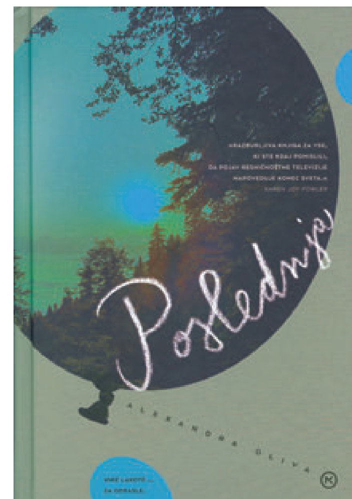
Nobena skrivnost ni več, da je detektivko z izvirnim naslovom Career of Evil spisala Joanne Rowling, tista od Harryja Potterja. A nikjer ni zaznati, da je pero vodila ženska roka, kar je očitno pri mnogih sličnih delih, od Agathinih do onih od Camille Läckberg. Nevtralno pisanje nima ničesar skupnega z bradavičarskimi kronikami, saj obravnava težke teme, kot so posilstvo, pedofilija in masturbiranje na štrclje (akrotomofilija). Za nameček so v rdečo nit vtkana besedila težkorokovske skupine Blue Öyster Cult. Ivanka se je vnovič izkazala za mojstrico vsakršne besede. Njeni liki so neverjetno pristni in dogajanje sila življenjsko, neosredotočeno izključno na odpletanje klobke. Morda zavoljo tega izpade manj napeto, kot če bi šlo za ozek, izrazito fikcijski tobogan z lepim šefom ter fatalno družico. Toda pristop večplastnega socialnega realizma pritegne. Fabula je dobro zasnovana, nepredvidljiva in skrivnostna vse do kraja. Edina pomanjkljivost je nekam hiter zaključek, ki par stranskih vitic (in eno zanimivo) pusti v zraku. Morda jih bo 'Robert' razložil prihodnjič, čeprav se naslednjega Cormoranovega podviga uradno še ni polotil. ***LordFebo***



Alexandra Oliva: POSLEDNJA

Težko je nam opisovalcem (post)-apokaliptične literature, saj se ne moremo ogniti omenjanju knjige, ki je žanr popularizirala. Kako naj je ne tudi tokrat, ko že na ovitku piše 'Igre lakote za odrasle'. In čeprav sta toka romanov sila različna, je primerjava precej na mestu.

Tudi v Poslednji je središče dogajanja resničnostni šov. Le da ta ni postavljen v razsuto prihodnost, ampak v današnji čas. Osrednja junakinja se prijavi na visokoproračunsko, Survivorju podobno oddajo, kjer se bo dvanajst ljudi borilo za preživetje v gozdnati ameriški divjini. Nabor tekmovalcev ustreza različnim stereotipnim profilom, ki jih najbolje poudarijo kar njihovi vzdevki: Skavt, Kelnarca, Bankir ... Glavno junakinjo okličejo za Žverco, v šov pa se je prijavila za zadnjo avanturo, ki si jo bo privoščila, preden se bosta z možem preizkusila v starševstvu. Producenti so pripravili različne preizkušnje, od skupinskih do samostojnih, vse z namenom, da tekmovalce pripeljejo do roba psihičnih in fizičnih zmogljivosti, ter še čez. Zmagovalec bo tisti, ki se bo nazadnje zlomil, vse za voajeristično naslajanje gledalcev.



Roman je dvodelen. Tretjeosebno napisana poglavja opisujejo preizkušnje junakov in njihovo medsebojno dinamiko od začetka šova. Prekinjajo pa jih prvoosebno spisana poglavja Žverce, umeščena v poznejši čas snemanja, ko se sama bori za preživetje. A to postaja vedno bolj neizprosno. Že dolgo je ni spremljal snemalec, med hudo okužbo ni nihče prišel na pomoč, trupla (rekviziti?), na katera naletava, so izjemno pristna. So ustvarjalci šova ustvarili poprej nevideno lažno realnost? Ali pa je med trajanjem oddaje, ko je bila Žverca odrezana od sveta, dejansko prišlo do katastrofe? No, škoda, da avtorica slabo izkoristi fino premiso, saj že v uvodnih straneh razkrije razplet in s tem uniči precej suspenza. Še posebej, ker se zdi Žverčino dojemanje okolice (je ta resnična ali gre za manipulacijo?) dokaj prisiljeno. Roman tako ravno v delih, ko naj bi bralca prikoval k sebi, razvodeni. Najboljši del so skupinska poglavja, saj ta postrežejo s privlačnimi in dodelanimi osebami, ki delujejo življenjsko, njihove preizkušnje pa so vselej zanimive.

Knjiga je korak naprej od tožanrskih generičnih kopij za najstnike, vendar ne dosega mojstrovin, kot je Station Eleven. Bo pa med drugim pritegnila ljubitelje resničnostnih šovov, saj bo (nemalokrat družbeno komentirano) razkrila ozadja delovanj tovrstnih oddaj. ***Flegma***

RELIFE

Zamisli si, da se bližaš tridesetim. Šolanje si že zaključil in v zadnjih letih si opravljal številna priložnostna dela, zaposliti pa te ni hotel nihče. Finančno si odvisen od staršev, morda si z njimi še vedno pod isto streho. In za povrh si samski. Tako življenje fura Arata Kaizaki, junak serije ReLIFE. Po spletu nesrečnih okoliščin je prišel do točke, ko so vsi okoli njega uspešni, on pa se počuti kot totalna zguba. A fant nekega dne spozna človeka, ki mu ponudi nov začetek: eksperiment, pri katerem se lahko vrne v srednješolske klopi in znova zaživi. To mu omogoči nova tableta, ki njegov videz nemudoma pomladi za deset let. Kleč je v tem, da o eksperimentu ne sme govoriti, saj bo v tem primeru iz njega izločen, prav tako pa mu bodo izbrisali vse spomine nanj.
Zgodba se plete okrog življenja pomlajenega Arate in njegove nove mreže poznanstev. Zasedba je z izjemo glavnega junaka precej piflarska, a hitro priraste k srcu. Vsakogar tarejo svojevrstne tegobe in muhe: zadržano učenjakinjo, tekmovalno tsundero (tsundere je oseba, ki je sovražno nastrojena, preden jo spoznaš), firbčno malo zalezovalko, prijaznega in nešportnega bistroumneža. Spremljal boš predvsem njihove odnose, Aratin napredek pri vključevanju v družbo ter konfliktne situacije, ki jih doživlja ob tem. Seveda se pri najstnikih ni mogoče izogniti romantičnim vložkom. Na tem mestu pomisli, kako bi se ti kot 27-letnik znašel v družbi samih mladoletnic!
Serijo odlikuje odlično pripovedovanje, ki te nemalokrat spodbudi do razmišljanja o lastnih življenjskih odločitvah. Zlasti ker se hitro poistovetiš z marsikatero situacijo in likom. Vse skupaj je začinjeno s pravšnjo mero humorja, ki elegantno umiri dramatične trenutke. Rezina življenja, s katero ti postrežejo avtorji, te bo morda spomnila na Orange ali Clannad. Nekoliko so kiksnili le pri napredku zgodbe. Ob koncu boš namreč ugotovil, da se nisi bistveno premaknil po časovnici in da si dosti časa spremljal zgolj najstniško dramo. Za večjo dozo konkretne fabule boš moral prelistati aktualno mango, a naj te to ne odvrne od televizijske adaptacije. Črke so lepo prelili v animirano obliko in ji dodali všečno glasbeno podlago. Če ti je žanr 'slice of life' pri srcu, si boš po trinajstih epizodah gotovo želel nadaljevanja. ***Tamala***

KABANERI OF THE IRON FORTRESS

Postapokaliptično razdejanje, zombiji, skrivanje za obzidji in mulec, ki bi rad rešil človeštvo. Premisa te serije je podobna zgodbi v Attack on Titan, in kako ne bi bila, saj je obe ustvaril japonski studio Wit. Namesto titanov svet preplavijo zombiji 'Kabane' (truplo v japonščini), ki človeka z ugrizom spremenijo v enega svojih. Ljudje pred njimi bežijo s hitrimi železnimi vlaki, nanje streljajo s steampunkovskim orožjem in se obdajajo z visokimi zidovi. Tak način življenja pa ni povšeči sedemnajstletnemu Ikomeju, ki po lastni bistrosti postane Kabaneri – mešanica med človekom in živim mrtvecem. Kmalu se mu pridruži nekoliko zatežena dečva Mumei, ki slehernemu nasprotniku pošteno izpraši tazadnjo, in skupaj želita rešiti svet. Zveni znano? Jasno, prvi je Eren iz Titanov, druga Mikasa na steroidih.



Ikoma se zoperstavi črednemu nagonu družbe in skuša rešiti svet. Pripoved spremlja temačno vzdušje, zato pa animacija ustvarja več živahnosti.

Smrti so v tem preživetvenem animeju številne in krvi ne manjka. A vendarle se ne vrti vse okoli fizičnega mlatenja in opaziti je notranje boje nekaterih likov. Tako se v glavi Ikome prepletajo odločnost, optimizem in občutek nemoči. Zanimiv je tudi neke vrste stockholmski sindrom male Mumei, ki ne ve, kdo je pravi zlodej. Dečva poleg tega trpi za bipolarno motnjo, saj pokaže niz različnih obrazov. Pojavi se tudi lik, ki spočetka deluje precej dobrotljivo, toda se kmalu izkaže za pravega makiavelističnega manijaka. Nenazadnje je tu vprašanje družbe, v kateri vladata pomanjkanje sočutja in strah. Slednji je tako pretiran, da se resno vprašaš, kakšne razsežnosti bo dosegla človeška neumnost.
Žal Kabaneri niso na ravni Attack on Titana. Kljub sprva obetavni zasnovi se nekje na polovici izkaže, da so avtorji v pripoved želeli natrpati preveč (plitkih) idej hkrati. Liki nimajo enake življenjske globine, zgodba pa se razvija zelo počasi in je nadvse že videna ter polna klišejev. Glavni adut dvanajstdelne nizike sta tako čudovita animacija in odlična glasbena podlaga, kar pa zadošča predvsem za lahkotno krajšanje časa med čakanjem na nadaljevanje Titanov. ***Tamala***

YOUR NAME

Zdaj, ko je mojster Miyazaki upokojen in je studio Ghibli začasno ustavil produkcijo, še tolikanj bolj potrebujemo visokokakovostne celovečerne animeje z zrelejšo tematiko. Štafeto pomaga prevzemati uveljavljeni režiser Makoto Shinkai, ki ga morebiti pomniš po melanholični ZF-drami Voices of a Distant Star. Ta je obravnavala prijateljstvo dveh oseb na oddaljenih koncih medzvezdnega prostora.



Pripoved spremlja temačno vzdušje, animacija pa ustvarja več živahnosti. Pod črto je izdelek zasluženo prišel v ožji izbor za oskarjevske predloge.

Your Name uporablja podobno tematiko ločenih duš. Smo na sodobni Zemlji, kjer se fantu v Tokiu in dekletu na deželi dogaja čudna reč: večkrat na teden si ponoči v spancu zamenjata telesi. Je to posledica kometa, ki se na tisoč let približa modremu planetu in je pravkar znova na obisku? Ima kaj pri tem starodavni tempelj blizu obmorske vasi, kjer babica vnukinjama razlaga o prepletanju časovnih niti? Gre za ljubezensko zgodbo šekspirjanskih "star cross'd lovers", ki sta si usojena, a ne prideta skupaj? Ali za srhljivo šalo božanstev, ki se poigravajo s človeškimi življenji?
Spočetka je jasno bore malo in tudi kasneje se vse uganke ne razrešijo izrecno. Vendar se jim ni treba, kajti Your Name temelji na zasanjanosti in nedoločenosti. Fantazijske dogodke vpleta v realni svet, kot bi šlo za nekaj najbolj normalnega, in s tem ustvari posebne vrste vzdušje, niti ne tako različno od Spirited Away. Kljub temu ne zapade v cenenost in pobijalsko akcijo, temveč nenehno temelji na pripetljajih simpatičnih, povsem otipljivih likov iz vsakdana. Zdaj je film pristno smešen, ko mladenič še petnajstič s fascinacijo ugotavlja, da ima joške, zdaj brutalno tragičen, saj se za zaveso skriva grozno razodetje. Vseskozi pa je izredno lepo narejen in nekaj stopnic više od kupa bombastičnih nadaljevank za mladež, s katerimi številni povezujejo pojem animeja. Bravo, Shinkai, Miyazakijeva zapuščina je pri tebi v dobrih rokah. ***Sneti***



Temnolasi Arata in kompanija ti bodo hitro zlezli pod kožo. Razvoj njihovega prijateljstva je simpatičen, še posebej dober pa je situacijski humor. Kakopak japonskoidni in hektično čudaški.

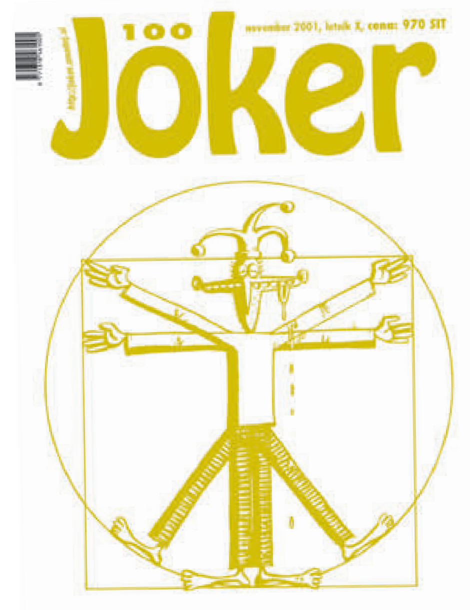
Okroglih 100

Saj veste, da se tale rubrika spominja Jokerja izpred petnajstih let, kajne? 15 krat 12 je 180 in tekočih 280 minus 180 je točno in nič manj kot 100. Uf, kako smo bili tisti čas ponosni na ta dosežek, prav res. Leta 2001 so vse poti vodile le navzgor: pisana beseda je bila čislana, novinarstvo je uživalo ugled, tisk je imel veljavo in visoki funkcionarji IT-podjetij so nas vabili na kosila. Čime bi rekel, da se je vse to spremenilo za 360 stopinj. Ko bi se vsaj, saj se je le za okroglih 180. Stolpcev črnih znakcev se ljudi bojijo, kakovostno poročanje se umika instantnemu neartikuliranemu bajanju, tisk je v očeh industrije nepomemben medij in celo PRovski asistent se otepa kofeta z urednikom, češ, da se bosta zmenila kar po mailu. Za kozlat. Ampak to ni prispevek o zdaj, marveč o prej. O stoti številki z zlatim Vitruvijevim Jokerjem na pročelju.

Ob jubileju smo pripravili mnogo specialne vsebine. Ker smo se takrat še vedno iskali, preizkušali pristope in odkrivali meje humorja, je bilo nekaj prispevkov 'vprašljive' vrednosti, recimo o perverznih skrivnostih JCTja in predstavitev naše delavnice v sliki in besedi. A večina člankov je še danes zanimivih. Na primer uvodnjak, ki je popisal Jokerjeve miljnike.

V slogu: maja 1992 prvič izidemo, decembra 1995 izdamo tlačenko, decembra 1997 blondinasta bralka pokaže joške na dnevokazu in tako dalje. Tudi nadaljevalo se je s pogledom nazaj, saj smo popisali zgodovino računalništva in interneta. Ste vedeli, da je bila prvi računalniški programer ženska: grofica Ada Lovelace? Žena angleškega matematika Charlesa Babbaga je namreč leta 1840 spisala nekaj algoritmov za može teoretični 'analitični stroj'. In da je bil prvi računalniški hrošč zaresna žuželka, napako pa je takisto odpravila ženska? Leta 1946 se je namreč v rele elektronskega računalnika Mark ujela vešča, zato so bili rezultati napačni. Situacijo je rešila administratorka Grace Hopper. Nadalje po časovnici je bil leta 1971 izumljen e-mail z afno, leta 1992 pa smo dobili domeno SI, dasi je bila ta prva namenjena Salomonovim otokom. Poučno!

Ozrli smo se v tistih člankih tudi v prihodnost in za prihajajoče desetletje napovedali nosljive digitalije, očala, ki so prosojni zasloni, in storitveni internet 2.0. Nadalje smo z velikimi očmi pričakovali UMTS, superhitro mobilniško tehnologijo, ki bi opolnomočila žepne računalnike in omogočila vzpon mobilniških aplikacij. Saj se razumemo, da je bilo to skoraj šest let pred prvim iphonom? Pravilno smo predvideli številne lokacijske možnosti in posledično vprašanje zasebnosti, dočim se pričakovana videotelefonija ni uveljavila. Naši kristalni krogli se kajpak



da ni niti sanjalo o socialnih omrežjih, vnovičnem nastopu navidezne resničnosti in inteligentnih pomočnikih. Smo pa omenili kvantne računalnike kot nov računski pristop. O tem, kje je ta kvantna revolucija, bomo pisali prihodnji mesec. Žal smo precej mimo usekali v vprašanju čipovne tehnologije. Takrat smo bili na 0,13 mikrometrih (130 nm) in skrajno mejo smo tranzistorskemu pristopu pripisali pri 0,05 mikrona (50 nano). V resnici pridejo prihodnje leto procesorji z desetkrat manjšimi, 5-nanometrskimi razmiki med elementi.

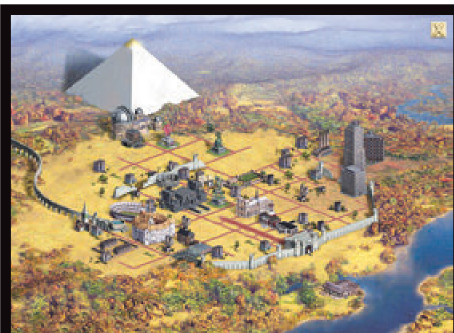
V jubilejni številki smo imeli kar precej takih, splošnih člankov, med drugim še enega o teoriji oziroma klasifikaciji iger, ki je bila takrat bolj jasna kot danes, in o osnovnem delovanju računalnika. Procesorji, vodila, heci, pa to. Z železnino se tisti mesec sicer nismo kaj dosti bavili, saj smo stestirali le Logijev prestižni volan momo force, ki nam še vedno zadovoljivo rabi! Tega pač ne moremo reči za noben drug kos petnajst let stare računalniške opreme. (Po oglasih sodeč je bil takratna topshit konfiguracija pentium 4 pri 1,5 GHz, 40 GB diska, 512 MB rama in 17-palčni katodni monitor.) Nenavadno pri listanju davnega jesenskega Jokerja je pomanjkanje zapomnljivih iger. Že tele popisane niso baš vse analne. Moramo pa na kraju omeniti še en članek, bržda najbolj zimzelen od vseh: drugosvetovnovojni vedež o najmočnejši nemški ladji Bismarck. Njena epska zgodba je nesmrtno zapisana na Joker.si.



Srednjeveška strategija **Stronghold** je zaradi izvirnika (86) dobro zapisana. Čeprav ubadanje s soldatesko ni bil višek natančnosti, je bilo skupaj vzeto gradilniško-gospodarsko-vojevalno igranje ok. Zidali smo utrdbe, odrejali logarjem sečnjo in kmetom žetev ter urili garnizijo soldatov. Včasih smo se branili, drugič s katapulti šli nad sosedov grad.



FIFA 2002 (89) je prinesla sistem podajanja z daljšim držanjem tipke, dvojne podaje, šprint in vsesplošen podarek na realizmu, bržda zavoljo nove konkurence, prvega Pro Evolution Soccerja. Ampak kljub mnogih ekipam in ligam, nadgrajenemu igranju ter boljšemu komentiranju nas je nekaj ujezilo: igra ni vsebovala svetovnega prvenstva '02.



Preden je Firaxis civilizacijsko serijo s petico obtesal, so se iz dela v del debelile. Tudi **Civilization 3** (91) je dvojki dodal ogromno podrobnosti v upravljanju naroda. Najprej kulturno rast, ki je z jezikom širila meje mest, s čimer smo lahko sosede premagovali nenasilno. Pa manjša čudesa in animirane vodje. Ravno tu smo pošteno zasovražili Gandijev fris, saj je možakar postal zločest osvajalec.



Moderno čefurovanje se je rodilo z **Grand Theft Autom 3** (85), ki je sprva izšel za playstation 2. Špil se je odvijal v neverjetnem, 3D-odprtem Liberty Cityju, po katerem smo kot brezimni model v lederjakni molče opravljali misije za lokalne mafijaše. To je v večji meri pomenilo garbanje z baseballskim kijem, kraje avtov in kurjenje policajev. Ter seveda obvezno gaženje pešakov ob poslušanju radia.



Danes so gospodarske simulacije nišna zvrst, tistebodi pa so bile precej popularne. Eden od vršacev ponudbe je bil nemški **Patrician 2** (90), v katerem smo se bavili s Hanseatsko ligo, baltsko trgovinsko organizacijo, bolje poznano kot Hansa. Širili smo trgovsko floto, kupovali poceni kože na severu in vino na jugu, postavljali delavnice po pristaniških mestih ter se spopadali z gusarji. Menijev sto in en.



280

- VNAPREJŠNJI RAČUN
- NOVEMBER
- SMUČAR. SKAKALKA KLINEC
- MURSKA SOBOTA
- IZCEDEK PRI RAZLIČNIH VNETJIH
- ČEŠKO-AM. TENIŠKA IGRALKA (MARTINA)
- TELIČEK
- TEČAJ PRI KOLESU
- BAZA, TEMELJ
- PODNOŽJE STEBRIŠČA
- ČRTA, KI OZNAČUJE ZAČETEK TAKTA
- LASTNOST PLEMENITEGA
- MEDEL SVETEL TRAK NA NEBU
- GR. BOGINJA USODE (sredina CESARJA)
- DANILO TÜRK
- ENKRATNA DVOJNA ŠAHOVSKA POTEZA
- STROJ, PRIPRAVA
- ČETRTA DIMENZIJA
- PUMPA
- STOJALO ZA SVEČE
- HIMALAJSKA KOZA
- SL. BIOKEMIK (VITO)
- AVDIO ALI VIDEO ...
- REKA V ROMUNIJI
- OČESNO JABOLKO
- KOVINSKI PREDMET V ZVONIKU
- JUDOVSKI UČENJAK
- SADNA PIJAČA
- GRAFIČNA DEJAVNOST
- MESTO V IZRAELU
- AARON COPLAND
- GRŠKA ČRKA
- ROMAN VLADIMIRJA NABOKOVA
- OBRAMBNI NASIP
- OSKAR DANON
- GESLO IZHAJA IZ SLIKE
- KAR JE SPLETENO
- SOCIALNA DELAVKA, AKTIVISTKA PEČARIČ
- SOVJI SAMEC, SOVAČ
- TRATA, RUŠA
- TONE SVETINA
- TILEN ARTAČ
- NEKD. AM. TENIŠKA IGRALKA (CHRIS)
- MADŽAR. KRČMA
- SESTOPITEV
- IZREDNA LEPOTA, MIK
- MESTO V RUSIJI OB AZOVSKEM MORJU
- POLTEMA
- TELESNI IZLOČEK, URIN
- KDOR PLOSKA
- BAT, TOLKAČ
- SLOVNIČAR BOHORIČ
- KRILO RIM. LEGIJE
- IGRALKA KRAJNC
- ČUTILO ZA VID
- KRALJ ŽIVALI
- POLAGALEC TLAKA
- KATJA TRATNIK
- CLAUDIO ABBADO
- VESPI PODOBEN MOTOCIKEL, KOTAČ
- ŽUŽELKA S PAROMA ENAKIH KRIL
- SOZVOČJE TONOV
- ZVRST RELIGIOZ. STAROIND. SPISOV
- SKUPINA PTIC V LETU
- VEČJA VRTAČA

Logijev hardver dobijo: Domen Zalokar iz Kranja (tipkovnica), Jure Godeša iz Ljubljane (slušalice), Jana Rus iz Novega mesta (miš). Rešitev: SENZOR.

Izžrebanca kražke: Jaka Omahen iz Nove Gorice (Deadpool), Stane Lazič iz Ljubljane (Mad Max). Rešitev: EN KONJ IN EN PES.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. decembrija napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

ODREŠILNI KVIZNIK

V najzakotnejšem kotičku ultraskrivnega podzemnega bunkerja, globoko pod uredništvom revije Joker, leži repozitorij trdo vezanih zbirk Jokerjevih stripov 'Ambrožev Paberkuum 2'. Med kupi pajčevin, odsluženih kosov hardvera in gnijoče organske materije neznanega porekla v skorajda večni temi ... Toda zadnja leta je bilo moč opaziti, da omenjena snov ponoči spušča pridušene zvoke. Najmanj eden od članov redakcije je celo prisega, da jo je sredi belega dne videl, kako se izven bunkerja po cesti vozi s kolesom. Kako veliko grožnjo človeštvu zares predstavlja ta stvor? Kakšna je njegova resnična agenda? Reši kviznik, do 7. decembra vnesi geslo v glasovnico na Joker.si in prejmi svoj izvod zbirke Jokerjevih stripov! Prepreči, da bi visoko znanje na področju metafizike in eshatologije, ki ga stripi vsebujejo, namesto v tvoje roke padlo v mutirane lovke nekakšnega v kleti porojenega monstruma! Izžrebali vas bomo petero, ki boste nemara rešili svet pred gotovo pogubo.

1. Kdo od naštetih je najbolj mlad, lep in nevaren?
e) Joker
a) Zasekamož
s) Neki neznanec
m) P.B.



2. Katere barve je 'Sveti nadsimbol vzvišene resnice, katerega oblika je najbolj aerodinamična oblika vseh oblik'?
m) rumene
o) bež
l) antracit črne
c) intelitentne modre

3. Poimenuj grm, ob katerem se je Superiorno enodimenzionalno bitje Flj prvič manifestiralo v tostranstvu.
u) leskov grm
n) rododendron
b) 'grm usode'
c) sveto brinje

4. Na katerem kontinentu domuje Neki neznanec?
f) Atlantida
r) Antarktika
a) Gondvana
y) Niga

5.) Koliko ušes imajo skupaj Joker, Zasekamož in Neki neznanec?
o) dve ušesi
c) šest ušes
š) sto sedemdeset ušes

6. Koga najbolje opisujejo besede 'lovka', 'laser' in 'leteči krožnik'?
j) Lačnegačrnega nestvora
s) Moža z ribo
ž) raso zlih vesoljcev



HAZARDER

S srditim glavobolom se zbudim v majhni temni sobi. Ne spomnim se, kako sem se znašel tu, a predobro vem, zakaj. Že četrtič letos sem v podobni situaciji. Privezan sem na stol in tudi če bi se izvil iz vrvi, vem, da pred vrati stoji gorili podoben človek, ki ga zmede vsaka večstavčna poved. Med čakanjem se prepričujem: "Ubili me že ne bodo, le prestrašiti me hočejo, da se ne vrnem več." Srčno upam, da jo bom res odnesel le z modricami ali zlomljenim prstom in da ne pristanem v intenzivni negi kot pred leti v Milanu. Še vedno me zmrazi, ko pomislim, kako blizu sem bil invalidskemu vozičku. Čeprav je bila tisto nesrečna izjema, me vseeno skrbi. Prvič imam opravka s triadami.

* * *

V Vegasu, Atlantic Cityju in Monaku sem v nevarnosti takoj, ko me posname kakšna varnostna kamera. Tam vse posnetke obdelajo sistemi za prepoznavanje obrazov in moj povsod sproži alarm. Zato se raje potepam po svetovnih metropolah, kjer lahko nekaj dni ostanem neopažen in obiščem igralnico ali dve.
V Hong Kong sem prispel pred tremi dnevi. Legalnih igralnic je tu za peščico, zato cvetijo manjše lokacije pod okriljem organiziranih kriminalnih združb, triad. Za igro v njih je potrebno vabilo, a potikanje po igralnicah tega sveta je pomenilo, da sem povsod nekoga poznal. Po dveh dneh telefonskih klicev sem dobil vabilo in še istega večera sem se odpravil v trideseto nadstropje v steklo odete stolpnice. V dvigalu sem se ob tipkanju kode za dostop zmotil. Globoko sem vdihnil, znova vnesel šifro in jo pospremil z nasmehom proti varnostni kameri. Tokrat se nisem zmotil in še preden se je dvigalo ustavilo, sem zaslišal znane zvoke avtomatov in žetonov, vzklike veselja ter skozi ves ta trušč ropotanje kroglice po ruleti.
Že dolgo je bila ruleta moja najljubša igra. Marsikdo misli, da lahko na njej s primerno strategijo priigra dobiček. Seveda je z veliko sreče mogoče dobro zaslužiti. Vendar pa, prav tako kot pri ostalih igrah na srečo, dolgoročno vedno samo izgubiš. Razlago je mogoče najti že z osnovnim znanjem statistike. Treba je vedeti samo to, da je celo pri najbolj 'varni' stavi na barvo možnost za zmago manj kot petdesetodstotna. A mene statistika ni odvrnila od igranja. Zame so bila pravila drugačna.
Tudi tokrat nisem takoj stopil k mizi z vrtečo se ploščo. Odigral sem nekaj krogov black jacka in pozorno opazoval druge obiskovalce. Iskal sem strategijo, ki bi zame pomenila čimvečji dobiček in hkrati ne bi vzbudila prevelike pozornosti. Kljub izkušnjam, iz katerih bi se moral kaj naučiti, pa sem taktiko opustil takoj, ko sem pri ruleti zagledal vitko rjavolasko z bleščečim nasmehom. Noge so me kar same ponesle k mizi in stavil sem na rdečo. Sto dolarjev se je spremenilo v dvesto, nato štiristo, osemsto ... Pri tisoč šeststo sem se nekoliko ustavil, saj so štiri zaporedne zmage že pritegnile nekaj pozornosti. Toda ko sem na drugi strani mize zagledal širok nasmeh in vame uprt pogled pričakovanja, sem pozabil na previdnost. Ob bučnem spodbujanju prisotnih sem žetone samozavestno postavil na črno trinajstico. Čeprav je bila verjetnost za mojo serijo manjša od 0,2 odstotka, sem vedel, da bo čez nekaj sekund pred mano stalo 56 tisoč dolarjev. Preprosto nisem mogel izgubiti. Nikoli nisem izgubil.
Ob pospravljanju dobitka sem opazil, da me rjavolaska še zmeraj gleda: "Hej, Adam sem. Kdo si pa ti?" Njen nasmešek se je spremenil v glasen smeh in bil sem nekoliko zbegan. Hitro me je odrešila: "Ne skrbi, nič ni narobe. Smejim se, ker mi je ime Eva."
Tudi meni se je na usta prikradel nasmeh. "Kaj pa je tebe prineslo v to luknjo?" sem z resnim obrazom poskušal oponašati junake iz filmov noir.
Ni odgovorila, le s pogledom je nakazala v smeri bara. Naročila je gin in tonic. Nikoli nisem razumel, zakaj bi kdo gin mešal s čimerkoli, a to mnenje sem zadržal zase in naročil kozarec konjaka menuet. Že ob prvem požirku sem okušal oreh sodov, v katerih je zorel, in hitro sem se nekoliko sprostil.
Še vedno me je zanimalo kako se je znašla tukaj. A vprašanju se je vnovič izmuznila in pripomnila: "Kako si vedel, da bo krogla padla na trinajst?"
Če bi ji povedal resnico, bi mislila, da sem zmešan. "Misliš, da vsakomur izdajam svoje skrivnosti?"
Spet se je na glas zasmejala: "Kaj pa lahko storiva, da bi jih meni?"
"Mogoče bova to izvedela kasneje," sem skušal biti duhovit. Najini pogledi so se pogosto srečevali in počutil sem se kot mladenič na prvem zmenku.
Prijetne občutke je že v naslednjem trenutku pretrgalo to, kako zelo me je spominjala na Ano. Videz, inteligenca, kretnje, duhovitost ... vse, kar me je privlačilo, me je čisto preveč spominjalo na Anino drugo plat. Tisto, ki mi je popolnoma obrnila življenje.

* * *

Ano sem spoznal pri sedemnajstih. Hodila sva v isto šolo in skoraj vsak dan sem jo videl na hodniku. Ob bežnih srečanjih sem prvič opazil znake svoje posebne sposobnosti. Ob priložnostih, ko bi jo lahko ogovoril, se mi je zdelo, kot da se trenutek ponavlja. Kakor da dobivam dodatne priložnosti, da bi končno kaj zinil. Te občutke sem dolgo pripisoval neki vrsti déjà vuja. Toda še preden bi jih lahko bolje raziskal, je Ana šolo zapustila, in skupaj z njo so izginili ponovljeni trenutki.
Nekaj let kasneje, po selitvi v večje mesto, je naključje naneslo, da sem Ano ponovno srečal na neki zabavi. Zelo sem bil presenečen in vesel, ko je stopila do mene in me vprašala, ali sva slučajno skupaj hodila v šolo. Zapletla sva se v dolg pogovor, ki se je končal pri njej doma. Ves večer je bil poln igrivih pogledov in nežnih dotikov. Naslednje jutro sva oba vedela, da je to komaj začetek dolge zgodbe.
Ana je bila inteligentna punca, ki so jo mučili demoni iz otroštva. Nestabilne družinske razmere je sama občutila predvsem v obliki neljubeče, nasilne in pretirano stroge mame. Karkoli je naredila, nikoli ni bilo dovolj dobro. Kot najstnica je bila vesela, če so bile posledice maminega nezadovoljstva in frustracij samo modrice. Vse to je pustilo posledice. Čeprav sem jo poznal predvsem kot veselo in srečno punco, sem postopoma opazil, da pred svetom skriva globoke rane, ki jih sama ni znala pozdraviti.
Na občasne izbruhe žalosti sem se skozi leta navadil in pomagal sem ji, kolikor sem lahko. Ko se je hotela sama udariti, sem ji zadržal roko, in če se je poniževala, sem ji govoril o tem, kako jo vidim jaz. Vseeno me nič ni moglo pripraviti na dan, ko sem vstopil v dnevno sobo in je Ana v rokah držala nož. Ko me je zagledala, je rekla samo: "Žal mi je." Nato si je prerezala vrat in iz njega je bruhnila kri ...
Trenutek se je nenadoma ponovil in zakričal sem: "Ne!" Ni pomagalo ...
Ponovno sem vstopil v sobo in rekel: "Ne. Rad te imam."
Ana je odgovorila: "Jaz tebe tudi, ravno zato ..."
Vseeno je bilo kaj sem rekel, konec je bil vsakič enak. Ob zadnji ponovitvi sem izbral najboljše besede, ki sem se jih lahko spomnil: "Upam, da boš srečna."
Travmatična izkušnja mi je pomagala odkriti celoten potencial mojih sposobnosti. Vendar me je istočasno usmerila na pot samouničenja.

* * *

Hrup pred vrati je prekinil obujanje spominov in razmišljanje o tem, zakaj sem se znašel v tej sobi. Vrata so se sunkovito odprla in v sobo je pridrvel majhen Kitajec v dragi obleki, ki je na hitro nekaj zamrmral. V naslednjem trenutku je izpod suknjiča potegnil pištolo in me brez opozorila ustrelil v prsi. Začutil sem pekočo bolečino, ki ni bila primerljiva z ničemer, kar sem kdaj doživel ...

Vrata so se sunkovito odprla in takoj sem začel moledovati za življenje ter se opravičevati za storjeno, a na prišleka to ni imelo nobenega učinka. Ponovno pekoča bolečina ...

Vrata so se sunkovito odprla, prevrnil sem stol, na katerem sem sedel, toda krogla me je vseeno zadela. Bolečina ...

* * *

Vrata so se že stotič sunkovito odprla. Tokrat sem, čeprav jih nisem razumel, že dobro poznal izgovorjene besede: wǒmen bù róngrěn piànzi ...
Vrata so se sunkovito odprla in besede, ki jih ne bom nikoli razumel, sem slišal, še preden so prišle iz ust. Poskusil sem že vse, opravičila, jok, vpitje, druge jezike ... Zmanjkovalo mi je idej. Ponovno bolečina ...
Vrata so se sunkovito odprla in pomislil sem na Evo. Zaradi absurda, da je ravno Eva zapečatila mojo usodo, sem se naslednjih nekaj ponovitev smejal. Tudi to ni vplivalo na mojega rablja ...

Vrata so se sunkovito odprla, že zdavnaj sem nehal šteti ...

Vrata so se sunkovito odprla ...

Tomaž

KONEC

KONEC? KAKŠEN KONEC?!

NE MORE BITI ŽE KAR KONEC! SAJ SE SPLOH ŠE NI NIČ ZGODILO! KAKŠNA PREKLETA SVINJARIJA JE ZDAJ TO?! TUKAJ SPLOH NI NOBENE VSEBINE, TO SPLOH NI NIČ, TO JE ENO NAVADNO SRANJE!

JAZ IMAM EKSAKTNE KRITERIJE IN MOJA PRIČAKOVANJA NISO NERAZUMNA. TO JE ENOSTAVNO NEZADOVOLJIVO IN JAZ NISEM ZADOVOLJEN.

KONEC

TO JE PA ZDAJ ŽE VIŠEK! ALI MISLITE, DA JE TO SMEŠNO, NE, TO SPLOH NI DUHOVITO! TO JE ŽALITEV MOJE INTELIGENCE IN JAZ TEGA NE AKCEPTIRAM!

P.B. 2016

KAJ TAKO BULJITE ZDAJ? AHA, TO SEM V RESNICI JAZ, SUPERIORNO ENODIMENZIONALNO BITJE FLJ! TAKO SEM SE ZAŠVICALO, DA SEM MORALO ZA TRENUTEK VEN IZ TE SVOJE BIONIČNE PREOBLEKE !!!

ŠOKANTNO!

MOJA KRINKA JE ZDAJ RAZKRINKANA, ZATO MORAM S SVOJIM NAČRTOM NADALJEVATI NEKOLIKO HITREJE. TAKO, ANTI-MATERIJSKA BOMBA JE AKTIVIRANA!

TIK TAK TIK TAK

SKRITO JO IMAM V TEMLE BIONIČNEM KLJUNU. POGUBA ČLOVEŠTVA JE ZDAJ NEIZOGIBNA IN ZMAGA JE MOJA! MOJA, SAMO MOJA! MUAHAHAHAHAHA!!!

TIK TAK TIK TAK

KATE BECKINSALE

ZAŠČITITE KRI

PODZEMLJE
KRVAVE VOJNE

V KINU OD 1.12





#UnderworldMovie

UnderworldBloodWarsMovie.net








Disney
MOANA
Joker

Joker

Joker

...I am your father

?